



## 三次元 班

2009年10月号/总第12期



http://www.aspot.com.cn/ 本期封面作者:雪樱樱 本期封底作者:obi-wan

执行主编: JEDI

特约翻译: HEJOB、Zyy、ASFOG

特约编辑:猫流、小黑、秋叶、玖羽

美术总监: 谭冬雪 美术编辑: 小榕

广告热线: (010)82616677-6022

发行热线: (010)62556010

主编 MSN: jediliao@hotmail.com 投稿反馈信箱: liao.huiqi@gamespot.com.cn

通讯地址:北京市 100086 信箱 82 分箱

《二次元狂热》编辑部收

出版日期:每月15日

创刊日期: 2008年9月

零售价: 20元

## 二次元狂热 版权相关声明

稿件文责自负:作者必须保证所投稿件不得侵犯他人的著作权和版权,由此引起的纠纷责任由作者本人承担;稿件一经发现有抄袭行为,除扣发应得稿酬外,作者向本刊所投稿件三个月内不再采用。

转载声明:本刊刊登的所有内容(原创同人作品宣传以及有特别约定的内容除外),任何商业组织未经《二次元狂热》许可,不得转载、出版和使用。

其他声明:凡本刊转载作品时未能联系到原作者的,敬希望作者见刊后及时与《二次元狂热》 联络,以便奉寄样刊或稿酬。

## 征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏(冷门精品 优先)或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资 料的二次元狂热者们联系我们,共同为『二次元 狂热』出力~

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女, 以及对 Soundhorizon 以及工口游戏 cosplay 有爱 的 Coser,请务必联系我们,成为我们的模特~





读编往来

P004 二次元资讯

蛋疼囧新闻

P006 人形新评

战国兰斯之山本 56

P008 东方专区

超人白莲・万世巨星! ----『东方星莲船』介绍以及深度解析

P018 天朝绘师

机械・少女和幻想——中国绘师 ky

P022 萌文化

平民自己的天籁音
——Niconico 歌手介绍

P034 本期特辑

我们扫的不是雷,是寂寞 ——热腾腾、湿漉漉的 C76 扫雷大作战

P048 本期特辑

盛夏之幻想音闻录 ——C76 同人音乐扫雷推荐

P060 本期特辑

C76 同人游戏作品扫雷推荐

P068 本期特辑

左手萝莉、右手萝卜 ——小评 C76 同人动画

P070 萌你妹

宅男的圣战! ——Comike 初体验

P076 同人新作

京都少女 ETERNITA- 遥远的世界 中华民族萌娘本以及其他

P082 特别视点

敞开"心灵之窗",迎风追寻"空之记忆"——新海诚的镜头语言解读

P084 二次元创造

二十载光阴,英雄们的传说不灭

——英雄传说 20 年系列回顾专题



## OC ALT

● C76 同人音乐海量精选

- C76 东方音乐海量精选
- NICONICO 歌手专题

## 100 040

● C76 同人游戏精选





本刊独家网络内容合作天极网动漫频道

投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

# 河蟹子の相谈室

等大家拿到这期书的时候,耀君的生日也该到了吧?大家就好好在家享受假期吧,这本刊的邪恶主编也终于可以小小地休息一下了。此外有很多读者建议调查表做成电子格式的,欢迎大家把对《二次元狂热》的建议,还有想对河蟹子说的话用电子邮件发来:liao.huiqi@gamespot.com.cn 或 jediliao@hotmail.com 都可以。

此外还可以到《二次元狂热》的官网论坛发帖,地址是 http://bbs.aspot.com.cn,这里也是《801 彼女》、《动画基地》和新刊《重小说》的家(由于我们的防广告软件机制,只有回了5个帖子后才能发新贴,希望大家能谅解)。



第十三期封面 出自《ETERNITA- 遥远的世界》作者 雪櫻櫻 第十三期封底 出自《莉可丽丝 - 朱红 - 》作者 Rie

## ID 三根 男 From 广东汕头 QQ 106026786

"萌……萌你妹?!"没见过 "X你妹"也可以用来做栏目标题 的!

其实这标题是来自河蟹子吐槽别人的一句"萌·······萌你妹啊!"(做栏目标题怎么了,说不定还能做书名呢·····)

## ID Kanaria 女 From 未知 QQ 444138603

自从买了某一期 2DM, 我真是相见恨晚!我敢说之前每个月买的杂志也浪费钱了,一本 2DM就足矣!大爱又宅又萌的东西,让我更加了解"东方"世界,最不知河蟹子收货么?画得不怎么积如! 如天朝绘师们没得比,想投稿试一个 2DM 到了每个月月上旬才有卖啊!明明是 20号应该有卖的,隔广州咋就那么慢?害我几乎隔

天到书店问一遍看一遍,老板都快认得我了,路过报纸摊也扭头去看有没有,连报纸亭老板差点也把我当"窥视狂"了啦~哦不,是"偷窥狂"啊~都用奇怪的眼光看我,都怪你~~河蟹子,你就不能早点出现么~~T\_T

人家散步到广州也是需要时间的啊,货车咕咚咕咚的开得可慢了。话说能跟老板相识也是一种缘分啊,你们要幸福哦 =3=

## ID 星啮 男 From 江苏徐州 QQ 369496422

本人宅生活过得很辛苦,四周几乎都是不看或者资历浅显的小白同志们,不过只有唯一的女宅友是心灵的依靠。终于体会到被叫欧尼酱的酥心感觉了,妹控万岁! (最后诚恳的希望,被河蟹子发自内心的叫一声欧尼酱)本人上月终于收到两张调查表了,这就是爱的力量啊,万岁!

小白很好的,星啮同学你不要黑他们啊。而且,其实你是来晒



# EVA 研究站复活!)

中国大陆最早也是曾经最好的 EVA 主题站 "EVA 研究站" 经过长年的荒芜之后,终于在几位元老 suezou、EVA 初号机、土根儿和 neutrino 的努力下复活啦! 在这里Jedi 要利用职务之便谋下私利,感谢所有为研究站付出努力的大家,我作为前站长和创建者,还真是失职啊……今后研究站一定要强大啊!

http://www.cnnerv.com/ 欢迎大家去捧场~

# 【致款声明》

《二次元狂热》第十一期 P35 上方的图作者为"叉鸡饭",在此为我们编辑的疏忽向作者以及广大读者致以歉意。

图:TID









Singoka 中国香港

## HEXIE ROOM / 编读往来



珠子的吧,哼,还想人家叫你欧尼 酱,回去抱你的宅女妹子去吧!调查 表两张原来是如此值得欢庆的事情 么? 以后把赠品改成送四张调查表 好了 =\_,=

## ID 许业成 男 From 江苏苏州 QQ 275179706

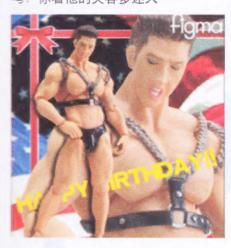
今年暑假我们学校第一次组 织了动漫社, 我有幸参与了 COS 活动,活动之余我还把一个很纯 洁很天然的学妹拖进了二次元的 深渊中, 我感觉自己还真是功德 无量。

许业成同学你是在向所有 充满怨念的宅男放闪光弹么!

## ID AR-SAYA 女 From SHK QQ 369467129

虽然好像从以前开始就是, 不过这期特别男性向嘛……喂喂 照顾一下买杂志的女孩子啊。

**其实你看我们上期在介绍** Nico 文化的时候不是有放广受腐女 (重口味)喜爱的兄贵——比利叔叔 吗? 你看他的笑容多迷人……



ID MADAO 男 From 浙江宁波 QQ 无

每次看相谈室, 我就会内流

满面。河蟹子 Sama 真是我的[哔] 像,至于这个[哔|音,就请河蟹 子 Sama 自己适当的理解。PS:我 要回函!

噢,又一个要回函做赠品 的。多谢废柴同学把人家当[哔]像 呢,人家也把废柴同学当[哔]像呢, 当然这个也请你自己适当理解,不过 绝对跟你想的不同哦 =\_,=

## ID 猫斯特洛夫斯基 男 From 不确定 00 281696757

老爸指着备长炭说:"你看, 都是小娃娃。"于是我把屋里海报 全换水着了。

师, 备长炭多萌啊, 真想 抱一只陪我坐相谈室里。不过为何要 换水着呢? 邪恶的东西有很多不是 么? 嘿嘿 = =+

## ID 陈思宇 男 From 江苏南京 QQ 无

有一天, 我妈看完我所有动 漫杂志后对我说:"《二次元狂热》 这书里面人物画得乱七八糟的,不 像本健康的书,下次少买。"我顿 时无语,心想:为了她少废话,下 次买来后直接藏起来算了。

当出现了! 传说中的叛逆少 年。难道你想将我塞到黑洞洞阴森森 脏兮兮的床底么? 人家才不是什么 糟糕杂志呢!

## ID kaon 女 From 广东广州 QQ 282034201

学校突然抽筋取消补课, 结 果下了8G的ASL2008。啊啊啊啊 啊啊!!!!! 姓水树叫奈奈的 女人! 你这么帅这么萌是想让人 萌死吖!!! 赞不要像秋叶原哪

1. 祝二次元狂热一周年生日快乐! 2. 本来我妈妈是不喜欢我玩动漫的,

可是这次她帮我一起布景, 河蟹子也 要谢谢她哟!

3. 不知道为什么我每期都买(包括特 刊也一样),赠品除光碟外一样也没 有动过,回函只寄了第一张。觉得好 可惜呀第一张。

4. 这本杂志特有爱, 我喜欢人偶えな (第一期)还有就是相谈室里帮阿宅 找红白的事, 好感动! 多么纯情! 内 心无爱, 龌龊的阿宅, 都给我去扑街。 统统死ね、死ね、死ねね!!!!!! 5. 我会坚持下来的!感谢二次元在没 有妹子的时候给我纯情的安慰。(立 志成为监督, 脚本, 剧本, 声优的我)





个死宅一样猝死吖!!! 奥井姐 姐大人! 女王大人! 请让我为你 死吧!!! 轮舞-revolution 是神 曲吖! 少革最高!!! 宝野魔女 大人您又携带管制刀具 wwww 由 衣酱你也好萌啊!

\*\*\*(被吓到)好可怕的百合 狂人, 快来人把她拉出去 T\_T

ID 马君千 男 From 江苏无锡 QQ 370143083

这个暑假对于女仆的爱又大 大升温了,终于忍不住又收了套女 仆装(偶为什么要说"又"……)呐、 呐……河蟹子酱,什么时候穿上女 仆装叫偶主人捏? 嘿嘿, 这个暑假 收了个女仆, 挺萌的呢, 偶至今处 于口水状态啊。

又一个送女仆装来的…… (我也为什么要说"又"捏?),今年 过节不收礼收礼只收女仆装么?话 说收了个女仆什么意思? 是指你买 了个手办么? 真是糟糕的人(指

## NEWS EXPRESS / 二次元资讯

# 蛋疼囧新闻 >>

# Real Onion News in 3D world

文/猫流、秋叶

暑假结束了——虽然有不少脑残人士争相敞开自己的"心灵之窗",在 2ch 刷新下限, 让众多无辜群众纷纷表示"躺着都中枪、莫名被代表", 一时之间乱成一团。但 11 区也不得安生,一款 NDS 游戏就让阿宅们 如痴如醉,纷纷带着 NDS 上厅堂下厨房、买香水游街行,广大人妻只 能独守空房满脸寂寞,同样一片混乱。纯爷们的春哥也不闲着,竟然 有望配音《阿童木》,怪不得阿童木开山裂石强大无比干打不死同一招 数还不会吃两次,原来是信了春哥满了 BUFF ······ 成了纯爷们啊!

## >> "为了孩子的明天, 合众国日本"

大家都知道日本上有首相"蔷薇麻生",虽然他已经卸任,回老家养老 去了,不过日本宅男们又有了一个新的偶像。在前段时间举行的日本众

议院大选中,有一位名 叫前田祯信的38岁无 职阿宅勇敢地参加了竞 选,并且模仿鲁鲁修, 提出"建立日本合众国" 的选举口号,一时间风 头无两, 引起了阿宅们 的广泛关注。虽然这位 真·勇士最终未能竞选 成功, 得票数也位于全 部参选人员中的倒数, 不过他的勇气还是值得 大家敬佩的。毕竟,只



能活在现实与 2D 夹缝中的我们和努力向现实世界传播 2D 理想的真。 阿宅大叔还是有着不小的差距的。前田大叔你虽然没有腹黑皇子的超高 智商,但如果您坚持不懈地继续参加下一次选举,广大阿宅群众一定会 继续支持您的, Fight!

## >> 魔法使之夜跳票传说, 奈须沉迷游戏不能自拔?

年初,TM 官方消息称幻之名作《魔法使之夜》将于今年秋季发售,于是月厨们 竞相奔走相告,头顶青天、泪流满面。不过在夏季的尾巴上,《魔法使之夜》却公 布了延期至2010年发售的消息,于是悲剧上演了——虽然官方的道歉中有些冠 冕堂皇的理由,不过貌似导致《魔法使之夜》进度来不及完成的元凶竟然是奈须

本人。尽管全社上下一起努力 要将这部奈须的处女作拿出 来骗钱,不过蘑菇本人却玩物 丧志, 因沉迷于PS3平台的 《Demon's Souls》而耽误了剧 本写作,最终发生了游戏延期 发售的惨案, 这是何等的失态 啊 ==





## >> 可爱就是正义,日本美女议员市民运动会写真引发热议

日本最美的市议员藤川优里的一举一动都能牵动一大河宅的心, 80年出生的藤 川在07年4月22日以八户市市议会议员选举史上最高的6962票当选,真可 谓年轻有为。自前段时间在自家博客上传短发照引起热议之后,藤川又在9月 6日上传了自己参加市民运动会的照片,又一次得到了"可爱到爆!"的好评。 果然身为全世界最美的女性政治家一定要有服务广大河宅的献身精神才行呢~ 如果藤川小姐将来竞选日本首相,相信会得到阿宅们排山倒海般的支持吧。









# >> 新感觉恋爱游戏《Love plus》发售,带给阿宅不一样的

恐怕以前没有哪款恋爱游戏能引发如此热议,甚至在读卖新闻的发言栏中还出 现了"我和《Love plus》,到底谁更重要?"、"最近发售的恋爱游戏导致老公经 常心不在焉的,让人感觉很麻烦啊"之类的大量家庭主妇的投诉。这款 Konami 于9月3日发售的即时恋爱模拟游戏《Love plus》目前在日本已经形成了一种 新兴的社会现象,游戏一刚发售就引发购买狂潮、秋叶原大面积断货、亚马逊 品切, 甚至在某耳机的关联商品中还出现了"17%的购买者还购买了《Love plus》"的信息。为了能和 NDS 女友顺利完成"接吻",阿宅们还用棉签代替了 触摸笔;为了能创造和女友相处的氛围,阿宅们还用一种止汗剂营造女高中生

刚刚换完衣服的气息,导致 这种止汗剂迅速在超市中脱 销(这是何等的战斗力啊, 阿宅们才是真·战斗种族啊); 更有中毒过深的阿宅为 NDS 购买了价值高昂的项链…… 这款《Love plus》究竟会将 患有三次元恐惧症的阿宅们 改造成什么样呢, 难道这个 岛国要就此绝后么?







## >> K-ON 烂手鼠标垫上市,澪 ED 装香艳四溢

烂手鼠标垫军团 Dreamland 在烂手领域越走越远, C76 上刚卖完早苗,最近又出了一款零的 ED 装鼠标垫。这 款鼠标垫完全符合烂手之名, 乳量十足, 相信手感一 定很好。此外,擅长塑造表情的 Dreamland 又一次发 挥了他们的特长,躺在床上的零脸上的娇羞表情实在 让人血气上涌啊。不过,偷偷告诉大家一个小秘密, 其实烂手鼠标垫不是用来烂手的, 和香蕉组合在一起 才是王道哟(原来大家买的不是鼠标垫而是寂寞啊)







## >> 日本第一夫人称自己曾被外星人绑架

继民主党击败自民党上台后, 民主党党首鸠山由纪 天的一些八卦新闻也被陆续揭露出来, 例如其夫人 鸠山幸在自己的著作《我碰到的怪事》中写道,20 年前她在睡梦中曾被外星人绑架,"当我的身体入睡 时,我的灵魂进入了一个三角形的不明飞行物,驶 向了金星。那里真是个美丽的地方,充满了绿色。" 出身宝冢剧团、现年62岁的鸠山幸在早前接受采 访时还提到她前世曾经是汤姆·克鲁斯的朋友。称 "他前世是个日本人", 并且"我相信我们再次相遇 那天我对他说'好久不见'时,他一定会认出我来" -----如此看来,鸠山幸风头赶超美法第一夫人是指 日可待了……



## >> 天朝版《秒速五厘米》震惊海内外……

说到这个名为《心灵之窗》的玩意亮在哪里,我想各位读者应该早已知晓 -----(不知道的童鞋请速败毒)其实对 11 区动漫的"借鉴"在天朝"原创" 作品中非常常见,大家理应见怪不怪,不过此事被香港漫迷给捅到了 2ch 上, 引起了 11 区网友的热议, 然后, 很多搬运党将 2ch 的链接在国内散播开来, 又引起了天朝各路人士的强力围观。水惯了的我朝网民在2ch上也不甘寂寞, 逐续在 11 区发扬着水民的精神,一时间各种"信 X 哥,得永生"的回复此 起彼伏……而更多的中国网友(大部分为港台网友)则在这里对抄袭一事集 体向 11 区网友道歉……但这道歉一事不仅在 2ch, 也在国内各大论坛引起了 弥漫的硝烟,蛋疼的群众就"我们是否应该替个别公司做的错事道歉"以及"就





















算是抄袭了是否就该向 11 区道歉"等各种问题产生了激烈的论战……后来又 有人在制作人的 Blog 上伪装博主发表过激言论,更有内幕爆料说此片的总监 是个棒子……人类的各种下限在此事件中被频频刷新, 蔚为壮观。

## >> 18 米的高达算什么!泡菜国告诉你 100 米才是王道!

就在台场震撼了全世界的等 大 RX-78-2 刚刚结束了公开 展示后, 泡菜国也耐不住要 行动了……棒子这次的计划 是在一个叫 "Robot Land" 的主题乐园中建造一个有 111 米高的 "Taekwon V", 计划于 2013 年竣工。话说这 "Taekwon V" 其实就是棒子



的山寨版魔神 Z, 虽然是山寨, 不过据说这部动画在泡菜国极有人气, 不 但有真人剧场版,而且还有网游……

刚刚违规拆迁的 18 米的高达(误)算啥, 还在建的铁人 28 号又算啥…… 就算是自由女神像,在这两倍于其高度的 "Taekwon V" 面前也得泪流满 面啊……话说, 天朝啥时候建个 100 米的蓝猫来震慑一记啊……

## >> 这才是真正的乳摇系统! 机战什么的可以洗洗睡了



即将于9月29日发售的硬派 ACT《忍 者龙剑传 Σ2》(美版)开创性地运用了 PS3 手柄的六轴功能, 使得乳摇可以真正 通过你的手来实现(……)。在此之前, 以乳摇为卖点的游戏无非是单独增加了胸 部的模型(如摔×玫瑰系列)、或者是对 乳摇有夸张的重点描绘(如机战系列)而

已,可以让玩家亲自上阵直接摇乳的游戏应该说还未曾有过(那些玩 3D 的工口游戏就算了吧……), PS3 手柄一直被视为鸡肋的六轴感应功能, 这次终于有了最为实际的用途! (误)不知道这个创新是否能使玩家在激 斗中增加荷尔蒙分泌、带动肾上腺激素分泌,以助杀敌……不过更有可能 的应该是令玩家分神吧 = =

## >> 女王党头顶青天! 雪莉露性感手办发布

事实证明, Mega House 还是不敢得罪女王党的。尽管公布的时间比兰花 晚了很多,但这次的雪莉露第二弹可谓是看点满载……一如既往,极正的 面相配合诱惑无比的造型,再加上点睛之笔——两枚恰当好处的炮弹,已 经足以为这款 PVC 打上满分! 当然,实际的做工如何,还是要到 12 月中 旬发售后才能知晓,但从图片中看来,仅售7140日元可谓非常超值。唯 一残念的是,貌似没有设计可脱机构(捂脸···)。可是,在PA上却又将 该产品归为 Adult Only,不由得让人多了份期待(被拖走…)







## >> 电锯男再塑神物,MIO 惨遭毒手

当你还在看着那些 1:7、1:8 的人形 Figure 捏紧钱包流口水时……醒醒吧 阿宅! 临渊羡鱼不如退而结网, 瞧瞧 11 区面具电锯男的 1:1 等身 MIO 吧。 曾在 NicoNico 上发布过一系列木质雕塑人形的神秘面具男, 在先后残害 了二手神(雾)、蜜裤娘等人后又将电锯开向了 MIO······这次 MIO 的原型

选择的是独脚社 ALTER 将于今年 11 月发售的 1:8 的 PVC, 从视频中可以看出, 木雕对原型 的还原度达到了90%以上,可惜秘处无魔改 (再被拖走…)如果我等有此技术力的话就不 必扔银子盼发售了可恶(捶地)……技术宅拯 救世界口牙! (制作视频: sm8031061)



文/乙烯

比例 1/8 全高 约 215 mm ¥8190 (含税) 售价 PVC · ABS 素材 涂装完成品 商品式样 发售日 2009年8月下旬 原型制作者 小笠原健人

八月, 本是吾等 PF 宅的血战之月, 怎奈 以 GSC 为首的各大厂集体跳票, 让本应精品 迭出的八月一下子冷清下来。总算, 原定在九 月才出的这只56酱提前偷跑,这才赶上了八 月的末班车。

对于武器娘, 笔者是有着相当程度的执念 的。从个人的审美观来说,但凡武器娘,与其 说要表现女性娇柔妩媚的一面, 不如说更应该 着重表现出其英姿飒爽的一面。相较以前的多 只 56 酱作品都将重点放在性感与少女化上, 这回这只明显更合咱的口味。





在作品造型上,本作抓取了56抽弓引箭 的瞬间,在整体上给人一种弓手特有的静谧感, 同时又暗藏着一种蓄势待发的紧迫。而笔者认 为,整个造型中最为出彩的,还是这两支箭的















本作的整体配色以红白色的传统和风为 主,并勾画金边,以表现华贵感。此外,再配 合绿、黑、紫等色彩,丰富视觉感官。

## 面相

精致的面庞轮廓搭配凛厉的眼神, 非常逼 真地还原了原作中人物的神形。而且,非常难 得地,竟然还上了淡淡的唇彩,这在兽屋的作

不得不说, 兽屋的 PF 上还是与御三家有一定的差距, 总 说, 肌肤那种细腻的真实感不足, 颜色也 显苍白、没有红晕, 比较怨念。





头发可说是本作的第二大特色。那超长 的马尾在身后缠绕的洒脱之美真犹如水墨画一 般,写意、大气!另一个亮点是白色金边百合 图案的发结, 当然, 比较招人诟病的就是兽屋 的做工了,头顶竟有那么明显一条分模线……





## NEW FIGURE /人形新评





## 服装

服装秉承系列一贯的战国和风, 大量运用 金线,以凸显华美之感。而在服装设计上,通 过增添绒球、缎带、袖边等细节,也让视觉感 受变得更加丰富多彩。

下半身的裤裙以白色调为主, 有一种清新 洒脱的感觉。











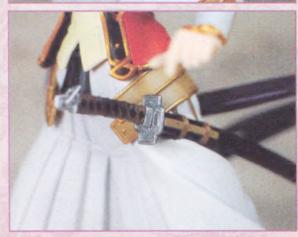


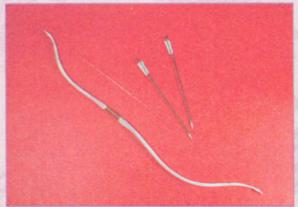




弓箭的刻画与涂装都栩栩如生, 弓弦还特 地用钓鱼线制成, 诚意十足。除了弓箭, 在腰 际还另配了一把武士刀,对绑线、刀柄纹理、 刀锷等细节都有不错的表现。











## 总结

继光明系列后,《战国 Rance》也成了兽 屋 PF 的一个大系列,从这只 56 上也确实可以 看到兽屋在做工上的不断进步。而且不得不承 认, 兽屋对人物造型的把握相当敏锐, 总是能 戳中笔者的软肋。不过老问题依然存在,如果 不解决人物肌肤的真实感这个弱项, 它终究是 无法提高到一线 PF 厂的高度的。

另外,在这里要特别表扬一下。在 ALTER 代理灭绝人性、触犯众怒地疯狂涨扣率的现在, 兽屋依然维持5扣的价格不动,的确是造福我 等饥民的善举。

【编注:对本作的角色名进行了某些河蟹】

# 附录:模型进阶课堂

## PF

PF, 全称是 PVC Figure, 又称 PVC 人形, 俗称"手办",但实际上是和手办(GK)绝对 不一样的东西。还有其它名称如 "PVC 完成品" 或 "PVC 涂装完成品"。

Figure, 字面意思是人偶、人形, 即以人 形角色为原型的人偶, 而 PVC 则是指 PF 的材 料---聚氯乙烯。

除了有省得自己动手的好处以外, PF 越 来越精美的质量使它越来越受到欢迎。一般来 说,我们在市面上看到的已经涂装好的、量产 的、有着美美包装的那些,就是PF了。

## 手办 GK

手办(也有叫首办或手版的)是表现原型 师个性的 Garage Kit (简称 GK), 指没有大量 生产的模型套件。因为产量很少且开模复杂, 所以价格一般都很昂贵。大部分手办都是工厂 提供的半成品白模,需要自己动手,执行打磨、 拼装、上色等一系列复杂的工艺,难度远大于 一般的模型制作。当然,也有便宜的选择,那 就是国内制作的山寨量产版……

被藏友们亲切地称为"兽屋"。寿屋创建 于 1953 年, 是一间历史相当悠久的模型公司, 除 PF 外,还制作多种模型。可说是 PF 开创者 之一的寿屋有过许多经典作品,有自己的原型 师, 也偶尔会将一些 GK 作品 PVC 化。但不管 从原模还是涂装来看,它的PF产品的素质都 非常不稳定;不过,近年来的原型素质与作品 稳定度都在不断提升。▲

# 超人直題。万四三国

- 『东方星莲船』介绍以及深度解析

文/Lastsep (U235) 图片收集提供: 壳中大叔



"生者必衰之理"告诉我们生命总是会成长的。一个人从幼年到青年到壮年,他的心境总会随着成长一点一点地变化,不同的年龄阶段,他看世界,反观自己人生的眼光必会有着微妙或明显的不同。这种差异——如果他是一个创作者的话——便常常会反映在他的作品之中。

Zun 也一样逃不出这个规律,我们不知道他最近是喝得太多了,还是心境确确实实转变了,总之看起来他开始思考一些他之前似乎没有思考过的东西,并且将之排遣在了幻想乡之中。于是,就有了这样一部东方官方正作——『东方星莲船』。

一句老话:东方在视窗系统上的诸作,前几作的故事总是相互独立,互不干涉的,完全可以打乱顺序玩也没有关系的程度。然而从第十作『东方风神录』开始,这个现象就被改变了。自从神奈子和诹访子进入幻想乡以来,东方的每一部官方正作之间便开始有了不可忽略的联系。于是经过『东方地灵殿』,到现在的『东方星莲船』,我们可以发现,幻想乡这个世界,无论是从游戏本体的层面而言还是剧情层面而言,都已经正式地进入了全新的时代。

半年之前在星莲船试玩版的评测报告中笔者曾经提到过,这次的故事实际上并不是以一个异变开局的——在春季的幻想乡的空中,出现了飞行着的神秘的船。灵梦等人也听说了"宝船"的传言,搞不好宝船里面有七福神寄居着。于是为了各种各样的目的,灵梦、魔理沙、早苗三人向着宝船出发了。

同前两作一样,每个人物都有不同的武器 种类可以选择,而本作中,不同的"想法"将

决定使用武器的不同。 而根据不同的出发目 的,也会在游戏中出 现不同的剧情对话和 结局。

## [ 灵梦 ]

想法A:目标是宝船,一掷千金!(灵梦的贪财属性在官方正作被承认了……)

想法B:又是妖怪做的好事呢!



## [魔理沙]

想法 A:是宝船的话就 应该有宝物的!

想法 B: 总是对新鲜的 事物感到好奇。

## [早苗]

想法 A: 遵从神奈子大 人的指示

想法 B:遵从诹访子大人的指示(不愧是总受……确切的说来,早苗这次的行动是因为废神们说"幻想乡的巫女要解决异变,退治就好怪,你既然也是巫女,就也练习着去做吧……"于是早苗就这么被哄来了嗯……)

总而言之,看似平淡的 开头之下,星莲船的故事开 始了。





## TOUHOU PROJECT /东方专区

少女们飞上天空追踪宝船的身影,结果在 三中的杂鱼妖怪身上发现了长相类似飞碟的木 = / 三色 UFO 的收集系统也正是这作游戏的 三心系统)。一路收集这些木片之后,她们沿 三打败了同样在收集这些木片的鼠妖"纳兹琳"; 三想出来吓人的伞妖"多多良小伞"(本作敌 三唯一一个和最终 Boss 在剧情上无关的角色) 气守护着宝船,操纵入道"云山"的妖怪云居 一轮之后,她们终于进入了宝船之内。

然而宝船内却远远不像她们想象的那样装 舞了金银财宝(早苗还把宝船内幻想成机械要 塞……),空空荡荡的船内只有妖怪而已。最后, 这艘船的船长名为村纱水蜜的船幽灵, 出现在 主角们面前。她称自己的这艘船为"圣辇船", 当确认了主角们并非想要搭乘这艘船的"不想 当人类的人"之后,便要求主角们留下身上的 "飞宝"——也就是飞碟状木片——并且离开

村:抱歉还没自我介绍,我是村纱。这艘 圣辇船的船长

灵:船长?

村:这艘船已经启程, 开往圣被封印的新 天地。我们要在那里让圣复活, 让大家都能够 无忧无虑地生活。没有任何人会被消灭的世间 乐园……能够自由发挥妖力的自由未来……这 就是圣辇船的目的地, 也是圣心中擘画的理想 世界。所以任何对现世有任何留恋的人都不可 以上船。你的选择是?





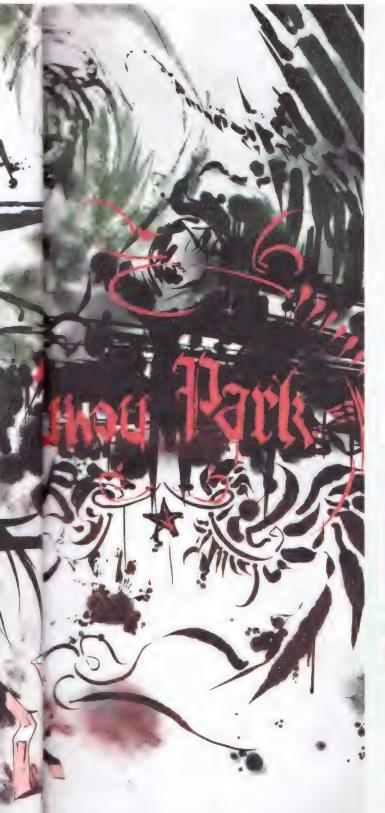


"快考" (11111) (1111)

主角们当然不会是"对现世没有留恋的 人",于是村纱又称,主角们身上的"飞宝" 是让"圣"复活的不可或缺的宝物,如果主角 们不肯交出的话,她就要用武力夺走。就这样, 战斗开始了——理所当然地,主角们又一次获 胜, 然而这艘自动行驶着的船已经无法停止 就这样带着主角和妖怪们离开了现世, 而目的 地则是"新魔界"。而她们也得知,村纱口中 被封印的"圣",是位于新魔界的角落之中的 一个所在, 名为"法界"。前往法界的途中, 她们再次发现了一开始遇到的老鼠纳兹琳,她 因为找到了解开封印必须的另一件宝物——毗 沙门天宝塔——而获得了更强的力量,于是再 次向主角挑战

主角们又一次车翻了小老鼠, 却又在法 界的上空遇到了虎妖的少女,看守着"圣"的 封印的寅丸星。她告诉主角们, 只要用纳兹琳 拿来的宝塔,加上主角们身上带着的"飞仓碎 片"(也就是前面说的飞宝,这东西名字真多 ……), 就可以解除封印, 以"报答圣的恩情" 主角们自然认为妖怪们做的事情无论如何都没 有好事,总而言之先教训了星一顿,然后决定 自己动手打开封印,看看被封印着的人的到底 是什么来头。





## TOUHOU PROJECT /东方专区



就这样, 主角众终于进入了圣沉睡着的所 在——法界。而在他们面前苏醒过来的,正是 被封印了千年的僧侣 & 大魔法师——圣白莲。 在得知了主角们"妖怪退治者"的身份之后, 白莲感慨如今的时代妖怪仍然在被人类欺凌, 随之声称自己要建立一个"妖怪人类平等共处"

白:原来你也是欺凌妖怪的其中一人……其 实我很早就发现到, 神佛和妖怪并无二致。至于 谁是该被消灭的妖怪, 谁是能受到供养的神佛, 这一切都是人类的私心作祟。我一直为受到人类 欺凌的妖怪担忧。一直以来, 我都致力于开创一 卜人类与妖怪能平等相处的世界。然而抗拒这个 理想的人类, 却将我封印在这里……

有着自己立场的主角们自然也无法认同白莲 的理想,失望的白莲认为肤浅的人类依然毫无长 进,"来战罢,南无三!"地这样喊着,和主角 们开始了战斗。(本作中,如果未能顺利通关的话, 出现的 bad ending 将不会再像前几作一样不痛 不痒,只是回到据点重新来过而已之类的,而是 真的被困在魔界回不了现世……早苗更是有被白 蓬大妈收为后宫的危险。切记。)

战斗胜利结束,主角们也得以乘船回到了 现世。而先前说着"要在法界建立妖怪的乐园"

的白莲却改变了主意,决定以船为据点,和追 随自己的妖怪们一起留在居住起来更舒服的现 世。因为已经退治过白莲一次了, 主角们对白 莲也就睁一只眼闭一只眼。村纱还将船改造成 了以"飞空宝船"为噱头的幻想乡游览船,开 始四处招徕生意。不过,不久之后白莲还是决 定将船降落到地面,并且将之改造成一座寺庙, 用来传播佛法。于是,飞空船在靠近人类村落 的地方降落,变成了普通的粮仓,紧接着,白 莲邀请了早苗和废神S来帮忙改造,很快便将 粮仓改造成了简朴的寺院,寺院以白莲已故的 弟弟为名,叫做"命莲寺"。

天降宝船, 先化为粮仓, 后化为寺院。这 样的传奇很快就在村子里面流传开来,无论是 人类还是妖怪都向寺院之中聚集,命莲寺很快 就香火兴隆起来。(灵梦嫉妒得要死)

宝船事件看似圆满解决了, 然而仍然还有 疑点没有解开,就是那些看起来像是 UFO 一 样的飞仓。为什么明明是用来解开白莲封印的 飞仓, 却会长成 UFO 的形状? 魔理沙用这个 问题去问白莲们, 却发现在白莲们眼中, 那些 东西似乎就只是普通的仓库碎片而已。感到事 有蹊跷的魔理沙, 把手头的 UFO 撬了开来, 惊奇的在里面发现了一条小蛇。蛇一下子变成

了鸟, 然后就拼命地逃到天空中去了, 然后, UFO 便变成了普通的破烂木片。

魔理沙将这个怪异的事情告诉灵梦和早苗 听,她们也都不明所以。于是,为了一探究竟, 她们决定跟踪逃走的那条小蛇。众人跟出去的 时候刚好是夜晚,路上充斥着诡异的妖怪叫声 (一直想要吓到别人的小伞在这里又出来打了 一次酱油……自然还是谁都没吓到)。最终, 在逃走的小蛇的带路下,她们找到了这个恶作 剧的主人——从来没有被人看到过真实面目的 神秘妖怪——封兽鵺。

鵺承认了自己是 UFO 把戏的始作俑者。 她为了找乐子,而想给村纱等人的行动添乱并 且顺便吓唬一下人类,于是在每个飞仓碎片中 都加入了"不明的因子"——也就是那种小蛇 一样的东西。人们看到不明的因子附着的东西 的时候,会按照自己的常识,把它看成自己认 识的、认为合理的东西。灵梦她们因为不认为 普通木片会飞, 于是才把木片看成了不明飞行 物体——UFO(早苗因为是外界人类因此知道 UFO 的存在, 灵梦和魔理沙则是从霖之助那里 听来的)。然而,原本想阻挠村纱的计划以取 乐的鵺, 却发现村纱的计划对自己也有好处。 于是她最终也站在了白莲的一方……

在一面和五 面道中都会出现 的角色。被寅丸 星委托寻找飞仓 碎片和毗沙门天 宝塔,而操纵手 下的老鼠帮忙寻 找。一面出场的 时候是拿着探测 棒的形象, 五面 道中的时候则换 了一套立绘,改 成了拿着毗沙门 天宝塔的形象, 力量也增强了。



虽然看起来只是星的手下,但纳兹琳最开始的 身份实际上是毗沙门天派去监视星的人, 有着 不小的来头。

# 愉快的被人遗忘的伞



本作唯一 和主线无关的角 色。乃是怪奇谈 中经常出现的伞 妖。本体是可爱 的少女。拿着把 巨大的紫色的吐 着舌头长着独眼 的伞。原本是被 人遗忘的伞,因 为颜色难看而无 人问津, 最终变 成了妖怪。用自 己的话说是"为

了让原来的主人再看我一眼而变成了妖怪"。 以吓人为乐。然而在幻想乡中,大家对妖怪都 习以为常,没人害怕她了。于是她成了个被人 吐槽的可怜角色……

## 守护与被守护的大轮 一轮&云山

虽然是和主线 剧情相关的角色, 却比小伞还没有存 在感的三面boss ……一轮是守护着 神秘船的妖怪,称 白莲为"姐姐"。因 为性格老实,头脑 机智而可以操纵云 山。云山则是由云 变化成的入道妖怪, 平时是老伯的外貌, 会从眼中发射哔姆 以及使用"军道杀 拳"(误)来攻击敌人。



# 引发沉船的念缚灵

"村纱"事实上是人 们对她这种妖怪的称呼。 出海途中因沉船事故而 死亡的人类, 虽然变为 幽灵但对人世仍有留恋, 于是无法离开大海,成 为了地缚灵一类的角色。 因为沉船而死的怨念, 她开始令过往的船沉没, 以此度日。人们对她的 恐惧感使她成为了妖怪。

正如人类对神明的 信仰可以令神明提高力





量一样,人类对妖怪的恐惧也同样可以令妖怪 提升力量。久而久之,村纱也开始想要追求更 高的妖力,然而念缚灵的身份又让她无法离开 大海。在这个时候,仍然是僧侣身份的白莲出 现在了她的面前。

村纱认为,如果让这位有名的僧侣的船也 沉没的话,人们对她的恐惧必然会上升到新的 层次,而她自己的力量必然也会增长,说不定 就可以离开大海了。然而白莲看起来却没有任 何防备,村纱轻而易举地就沉掉了白莲的船。 结果白莲竟又出现在了她的面前。她在村纱的 面前造出了一座光之船。村纱看着那艘船,忽 然有怀念的感觉涌了上来。

"我们乘坐的船,因为意外而沉没了。而 我用法力造出的船,是特殊的船,因此没人能 够操纵它。"僧侣向着离不开水的她,伸出了手, "你来操纵这只船。"

就这样的一句话,让村纱被拯救了,她终 于离开了束缚着她的大海。

许多年后, 白莲被人类封印的时候, 包括 村纱和那艘光之船在内, 白莲相关的东西都被 埋到了地底。又过了几百年, 在年初的间歇泉 事件中。村纱回到了地面。村纱决定这一次由 她来救白莲,乘着白莲造的船出发了。

# 贬沙门天的弟子

星是虎形的妖怪, 在白莲所在的寺庙周围 的山上,很有威信。在 当时,信仰着毗沙门天 的白莲将她介绍成为毗 沙门天的弟子,代替毗 沙门天在寺庙周围收集 信仰。起初,不太信任 星的毗沙门天还派了纳 兹琳来监视她,不过星 的优秀很快就证明了这 种监视的多余。



在那之后, 白莲被 封印了起来。而星则忍辱负重地隐瞒着自己妖 怪的身份,继续打理着毗沙门天的事务。直到 几百年后, 白莲的朋友们再次从地底回到了她 的面前。

她不愿再逃避了。于是,她公开了自己妖 怪的身份。至于告诉了村纱等人解开封印的方 法的人, 也正是她。

# 被封印的大法师

既是僧侣又是魔法师的存在。

白莲的弟弟命莲是拥有着强大法力的僧

侣,在白莲年老之 后,她也向弟弟习 得了法力,拥有了 神奇的力量。然而, 法力强大的弟弟终 究逃不过寿命的轮 回, 目睹弟弟因年 老而过世的白莲开 始畏惧死亡,于是 她开始寻求妖术, 并借此取得了返老 还童的力量。





然而一旦拥有了这种力量,白莲便开始恐 惧自己总会再哪天失去, 而这个力量存在的关 建就是妖怪。当时的人类尤其是僧侣们,是以 消灭妖怪为职责的。一旦妖怪灭绝,妖术也就 会不复存在,包括自己那返老还童的力量。

于是她开始表面退治, 暗地帮助妖怪(帮 助村纱的故事就是例子)。虽然一开始是出于 自己的私欲, 但了解了妖怪的故事之后, 她开 始真的同情起妖怪,真心地对它们施以援手。 这种做法在当时当然是大逆不道的。一开始尊 敬着她的人们在得知了真相之后对她产生了恐 惧, 视之如恶魔地将白莲封印了起来。

直到现在,她才在幻想乡中再次苏醒。带 着那让妖怪与人类平等的理想。

# 不明幻想飞行少女

所屬种族 便是她的名字: 魏(中文汉字念 "冬")。在中国和 日本都有对这种 妖怪的记载。比 如《山海经》中 有"单张山有鸟, 如雉,文首,白翼, 黄足,名曰白鵺, 食之已嗌痛。"这 样的句子。而在



日本, 鵺则是由歌仙藤原实方的怨念化成的猿 首狸身、虎足蛇尾的怪鸟, 并在平安京宫城引 发了大规模的骚乱。在这作游戏里,她是一种 整体不明的妖怪。人们对她的形象有各种各样 的描绘, 但直到被主角发现为止, 都没有人见 到过她的真实模样。

她认为只要不被人看到自己的真实模样, 就可以让人类产生恐惧。看着害怕她的人类编 造种种关于她的传说,是她的一大乐趣。直到 她厌倦于此, 刚好碰上村纱等人开始解救白莲 的行动。接下来的故事就是剧情篇中说的那样 的了。



## [其之一信贵山缘起]

『东方星莲船』中白莲这个角色的身世原 型,毫无疑问是来自与「源氏物语绘卷」齐名 的『信贵山缘起绘卷』。这部绘卷分为飞仓、 延喜加持和尼公三卷。主角名为僧侣明莲一 命莲的原型。证明这一点的除了名字发音的相 思之外,还有在人物介绍中,对命莲法力的描

"命莲能让看上去轻飘飘的飞钵,瞬间把 贪婪老人的粮仓搬走,命莲还能完全治愈千里 之外的人的疾病。"



前一句话, 乃是『飞仓』卷中的故事, 第 二句话则是『延喜加持』中的故事(指的是天 皇」。命莲即是明莲无疑了。而在『尼公』卷 中, 出现的进山寻找弟弟, 最终获神启示剃度 出家,与弟弟团员的明莲之姐,便是本部游戏 的主角——圣白莲了。

## [其之二 毗沙门天]

这只著名的神(天王?)在本部游戏中成 为了重要的线索人物之一。而其本体在印度、 中国、日本也都赫赫有名。在印度的佛教中、 他乃是四天王之一的多闻天, 护法之天神兼施 福之神性。佛教自印度传入中国之后。毗沙门 天的形象也在中国经过演化,一分为二,其一 是看守天庭的北方多闻天王,其二便是人尽皆 知的是托塔李天王了。「东方星莲船」中解开 白莲封印的道具之一的宝塔, 就是毗沙门天所 持,在中国变成李天王拿着的那座宝塔。

而在日本, 毗沙门天则被归入了主持人间 福德的"七福神"之中。也就是『东方星莲船』





中灵梦等人在开始讨论的那个七福神了(所以 事实上灵梦等人认为的"宝船上有七福神"并 没错,只是虽然有神,却没有宝物而已……)。 除了毗沙门天之外,七福神还包括大黑天、惠 比须、辩财天、福禄寿、寿老人、布袋和尚。 道教,佛教,神道教,婆罗门教的人物都被归 了进去。

在『东方星莲船』中, 和毗沙门天有关系 的角色有纳兹琳, 寅丸星和圣白莲。

鼠妖纳兹琳在游戏中是"毗沙门天的手 下",于是其身份原型应该就是毗沙门天手下 那只金鼠了。根据『毗沙门仪轨』尾题的记载, 唐朝天宝元年,安西城被蕃兵围困,短时间救 兵难到,玄宗即让不空请北方毗沙门天王神兵 救援。于是天王金身在城北门楼上出现,大放 光明,同时有"金鼠"咬断敌军弓弦——这只"金 鼠"想必就是纳兹琳的原身。另外,一些作品 也经常会把十二神将(也就是十二生肖)归在 毗沙门天的手下, 纳兹琳的原型为十二神将中 的老鼠(宫毗罗)也有可能。

至于毗沙门天的弟子寅丸星,则更是有着 很妙的捏他:信贵山这个名字,是从用明天皇 皇子圣德太子祭祀毗沙门天开始变为通称的。 而毗沙门天显身的时刻——乃是寅年寅日寅 刻。而虎妖的设定,一来地支中寅即虎,而来 信贵山当地亦有纸老虎这种土特产,这一设定 应是由此而来。

最后, 事实上本作中唯一看似打酱油的路 人小伞,实际上也和毗沙门天有着微妙的联系。 何以见得? 这要从毗沙门天的形象转变上来找 答案。从印度到中国到日本,这个人物的形象 是经过了微妙的变化的。在印度, 毗沙门天身 着甲胄,一手托宝塔,一手持棒;或一手持戟, 一手托腰。而到了中国,则变为头戴毗卢宝冠,

一手持伞,以表福德之意。或坐或站,脚下踩 夜叉鬼的形象。再传到日本。身为七福神的毗 沙门天便再次回到了一手捧宝塔、一手持宝棍 的样子。

简单的来说, 毗沙门天从印度进入中国的 时候,被加上了一把伞,而到了日本之后,便 又把那把伞扔掉了。

于是,被遗忘的小伞……

当然, 真的言之凿凿的说小伞就是毗沙门 天遗忘在中国的那把伞未免太过牵强,应该只 是 Zun 的春秋笔法而已。

## [其之三 船长与封兽]

村纱船长是个很有趣的角色。她的身上同 样存在着不算疑团的疑团。其一就是她的服饰 问题——按照设定,她是在几百年前被白莲帮 助的妖怪。那么她存在的历史也就比几百年还 要多了。而我们知道, 幻想乡的时间差不多是 和我们真实世界的时间同步的。那么疑点就来 了:像那种念缚灵一般都会被生前的记忆和怨 念所束缚,身上携带的物品,穿着的衣物也都 理应是具有生前时代特征的。那么, 为什么村 纱船长身上的水手服, 却是上世纪八十年代的 款式? 而且在弹幕战中, 她所使用的锚的款式 也是近代锚?

这一违和的设定很有趣, 回头看看村纱的 boss 战 BGM 名为『穿越时空的幽灵船』,那 么我们或许可以试着这样来解释:



## TOUHOU PROJECT / 东方专区

村纱水蜜生前的确是在上世纪八十年代的 人类, 然而船沉人死之后, 她的幽灵无意间穿 越了时空(搞不好是被百慕大搞沉的 orz),回 到了白莲存在的年代。被白莲拯救,被人类封 印, 重新醒来后已经是她作为人类时期生活年 代的二十余年之后了。因此她从服饰到行为才 会具有如此浓烈的近代气息。

当然,也同样有保守一点的解释:村纱在 被白莲拯救之后便已经摆脱了大海的束缚, 在 念缚灵身上的枷锁已经退去, 赶一赶80年代 的时髦也未尝不可。至于那个 BGM 的标题, 可以理解成几百年后的村纱开着船再次出现在 现世,如同从几百年前穿越时空而来一般。怎 么理解都好。

另一个疑团, 就说不清究竟是 zun 偷懒还是有意 为之了。从人物设 定上来看,村纱水 蜜和封兽鵺应该是 没有什么直接的联 系的。但是我们把 游戏中二人的立绘 提取出来,然后扔 到两个透明图层上 重合到一起——

会发现她们 的长相是一摸一样 的! 当然, zun 的 包子脸其实都差不 多, 但是像这两支 这种连角度和姿势





都一样的情况似乎前所未有。

为了给 zun 擦屁股, 我们同样可以硬掰一 番。最省事的方法自然是两人生前是双胞胎, 毕竟都是人化为的妖怪——但那未免太扯。我 们可以从村纱的种族入手。在游戏里, 船长的 种族就叫"村纱",这种妖怪说白了其实就是 海妖而已。在希腊传说中,海妖的名字又叫"塞 壬",是一种人首鸟身的妖怪。

人首鸟身。回头看看鵺在游戏里面的形象, 同样也是人首鸟身(好吧只是有个翅膀而已)。

······至于 zun 到底是不是真的用这种恶劣 的方式来捏他,就只有他自己知道了。

## [其之四 早苗三部曲]

从风神录到星莲船。每一作都有早苗的参 与,这个 2P 巫女的出镜率已经仅次于灵梦和 魔理沙。不仅在剧情中出现,这三作每一作的 名字甚至都和早苗相关。

东方风神录——早苗的信仰神之一神奈子 是风神。

东方地灵殿——早苗的先祖,信仰神之二 诹访子有创造坤(地)程度的能力。

东方星莲船——早苗的弹幕是五角星排布 的。

而随着三部曲的推进,早苗的性格也从 一开始战战兢兢适应新生活阶段的形象,变 成了进入状态的拥有外面世界常识的幻想乡 居民了。毒舌、腹黑、天然的形象也在一设 里面被敲定。机械控, UFO 控·····这种典型 的外面世界的性格加上巫女的身份, 早苗的 萌度破表中。





## [圣白莲的形象]

圣白莲,这个穿着哥特装的前僧侣。返老 还童的 loli 身老太婆, 堪称东方系列最复杂的 一设形象。

此前历代的东方官方作品最终 boss 们, 如蕾米利亚、幽幽子、辉夜、四季……我们都 可以用简单的几个词便能大概描绘出她们在一 设中的形象。然而圣白莲却很难做到。她的履 历中充满了矛盾和改变, 导致她现在的形象也 扑朔迷离。

跟随弟弟学习法术——追求长生不老而学 习妖术——为了保护妖术而帮助妖怪——了解 妖怪并开始同情妖怪——被人类封印——苏醒 后开始追求平等的理想。每一步的转变都让人 乍舌,游戏的最后,她在灵梦等人面前说出的 理想更是让人目瞪口呆, 让三主角惊讶到毫不 犹豫地强硬开喷。

我们到底该如何定义圣白莲这个形象?她 是圣人抑或恶魔? 是超人抑或妄想家? 是传道 者抑或伪君子?似乎皆是,又似乎皆不是。她 虽然名义上信仰毗沙门天,属于佛教徒,但她 所信仰、追求的东西, 却又远远不止于佛教。 我们都知道 zun 在幻想乡有很多代言人, 比如 霖之助是代替 zun "观察"的存在;星莲船中 充满了现世常识的早苗是代替 zun "吐槽"的 存在;而白莲,则应该是代替 zun "思考"的 存在了

Zun 以白莲的身份思考着太多东西, 前期 白莲追求长生不老,可以划为"无常——有常" 的人生感慨。而中期由因私欲到因同情的帮助 妖怪的理由转变,则是被嚼烂了的人类与妖怪 的关系的话题,至于到了后期。那"人类与妖 怪平等""解放妖怪"甚至疯狂的"妖怪和神 明没有区别"的种种观点,以及白莲对自己"圣" 身份的自恃,则事实上已经远远超出了佛教"众 生平等"的范围,开始向着基督救世主,抑或 尼采式的"超人"大步迈进了——欧美的东方 fans 干脆直接地称呼白莲为"妖怪基督"。

为了体现这种复杂的形象, zun 在表面文

章上也颇下功夫,游戏六面的道中 BGM 本是 庄严肃杀的『法界之火』, 用冷脆的鼓点加上 层层堆叠的诵咒一般的乐句营造出十足的法界 氛围;进入 Boss 战之后, BGM 却忽然换成了 情绪化强烈,仿佛千年沉睡的感情纷纷苏醒而 来的『感情的摩天楼』。白莲的 SC 之一"魔神 复诵"从名字到 SC 的演出直接和旧作的魔界 女王神绮挂上了钩:另一SC 则直接赤裸裸·"招 人[圣白莲]。"已经就差没有揪着你的领子告 诉你"这是个不简单的角色"了。

气势不凡的白莲一出场便已经拥有了庞大 的后宫,本作除了小伞之外 boss 全员收入。 以她的立场,很有可能会成为重要的敌对势力。 或许可以稍微期待一下今后的东方游戏中出现 "妖怪退治者线"和"白莲线"两条路线截然 不同的设计了吧。

当然,除了白莲之外, zun 在游戏中想要 告诉我们的还有更多

## [主角们的态度, 幻想多的"真实"上

以下部分言论属于个人的脑补观点,请读 者不要太认真。

Zun 还要说什么? 前面提到过,本作并不 是以异变开始。整个前半段也都是轻松吐槽的 氛围。然而最终 boss 战的情况却和前面大相 径庭。无论是灵梦、魔理沙还是早苗, 面对白 莲无一不是毫不留情地呛声。尤其是灵梦。要 知道,前面诸作中,最终 boss 要么是搞出异变、 要么是在私人层面冒犯了灵梦, 才导致灵梦对

然而圣白莲,她没有制造异变,与灵梦 更没有私怨, 灵梦对她的态度却为什么如此强 硬和恶劣?说"退治妖怪"这种理由明显是站 不住脚的。毕竟只要妖怪不伤害人类,不主动 攻击,不引起异变,就不会被加以退治,否则 聚集在博丽神社的妖怪们早就被退治了几万遍 了。然而白莲也一样满足了以上三点, 灵梦为 什么还要退治她?





## TOUHOU PROJECT /东方专区

白莲是舍弃了人类的身份变成的妖怪,这 无旷谓,爱丽丝也是一样。白莲帮助妖怪,这 同样无所谓,就连灵梦自己也帮助过妖怪。灵 琴忌讳的,白莲梦想的,只有一件事情:企图 下平人类和妖怪之间的分界。

是的,以往的幻想乡,在官方和二次同人 国给我们看的总是一个人类妖怪彼此不分,嘻 事合哈的世界。然而它的真实,却或许并不是 正程

妖怪袭击人类,人类退治妖怪。两方之间 保持着力量上的平衡。一切妖怪和人类之间的 变住都要在这个前提下展开。不要看灵梦、魔 理少可以和妖怪们普通的聊天交往,这种平和 钓距离之间,其实横亘着一条巨大的深渊。

也就是人类和妖怪之间的分界。

简单的说,人类和妖怪之间只有"平衡" 一不会有"平等"。袭击与退治,正如矛盾的 页方一样是维持着这个平衡的东西,守护着幻想乡的灵梦,也要守护住这个平衡。因此,如 日莲这种"平等"的理念,势必会为灵梦的立 是是不容。游戏中见面的时候灵梦的强硬态度, 也更完全可以解释了。

然而,从事后灵梦的表现来看,在私人立 之上,她又未必完全不赞成白莲的话。在心里 意该是有一点认同的。魔理沙和早苗也是一样。

## [TH10 之后的东方分析]

接下来,我们跳出 TH12 一作的范围,从 东

方风神录』开始,看看 zun 打算给我们一个怎样的新系列。

从东方红魔乡到东方花映冢, Zun 实际上是在一点点的拨开幻想乡的战争迷雾, 用浪漫冒险谭的方式画了一张幻想乡的地图。如果说这几作是让幻想乡在空间上扩展的话, 那么从风神录开始, Zun 便开始在"时间上"或者说"历史意义上"推动幻想乡的前进了。

这一标志自然就是『东方风神录

(妖怪山看似也是幻想乡的新场景,然而实际上在东方花映家中这个场景就已经出现了。详细分析见上上期。)。

在风神录的故事中进入幻想乡的废神 S, 根据上期的分析,是分别象征着天津神和国津 神体系的形象。然而,她们俩为什么要进入幻 想乡?

是因为她们在外界没有人信仰了。

也就是说,天津神和国津神,在外界失去了信仰——等于神道教在日本失去了信仰。 Zun 隐晦地,在风神录里面,把关于外界的这么一个可怕设定抛给了我们。根据"外界遗忘的东西出现在幻想乡"的原则,在外界被遗忘的信仰,在幻想乡逐渐繁荣起来。这是风神录的故事。

紧接着是地灵殿,在古代被封印的地底世界苏醒,起因则是河童的产业革命。在OMAKE里面,有一句非常意味深长的话:

"古代的记忆不断地苏醒,很快就会回到 古代的幻想乡吧。"

现代化的进程与古代记忆的苏醒并行,幻想乡开始在这样充满醍醐味的矛盾中前进着。

与此同时,从间歇泉中涌出地面的妖怪,也给星莲船以及之后的作品挖了个大坑。

于是从风神录开始到星莲船为止, 幻想乡的面貌在每一作结束之后都产生了整体性的变化, 回想红魔乡开始的诸作, 游戏结束后幻想乡还是幻想乡, 并没有什么变化的地方。

如今我们眼中的幻想乡,便是一个信仰蔓延,向古代的回溯与向现代的革命并行,还有 着不同的理念冲突的世界。

这样的一个世界,有着太多的可能性。 Zun 究竟会在接下来的作品中把幻想乡引向何 方呢?

谁都估不到他。▲









- ■生日:1984,3.25
- ■最常说的话: 啥!?
- ■最喜欢的电影:深渊
- ■最常看的杂志:电击 hobby
- □最不喜欢做的事:练级 □喜欢的颜色:橙色
- □常去的网站:
- 帝太阳网络
- http://www.psytopic.com/mag/
- ■喜欢的组合: vanilla ninja
- ■特长:设计奇怪的 logo

## 【工作履历】

- 1999 年开始学习画画,无电脑,无数位板,纸笔输入
- 2001 年购入电脑,同时购入爱国者手写键盘,但并未 开始创作 CG,买手写键盘只是想用作手写输入。
- 开始创作 CG,买手写键盘只是想用作手写输入。 ● 2002 年与同城画友成立动漫爱好社团"七曜"。 樣 是纸笔输入……开始学习传统水彩画技巧。
- ●同年年底偶然发现陪伴自己多年打机看片的电脑居然可以用来作画,开始尝试使用 photoshop5.5,并解除手写键盘手写区域的封印,并购入垃圾扫描仪一部。
- 2004 年给《游戏机实用技术》读者投稿栏目投出第一张电脑 CG 作品。
- ●同年由于无法忍受手写键盘的爽快手感, 咬牙购入

- 2005 年初经由朋友介绍负责绘制《游戏日》3 月号封面彩图。
- ●一个月后奔赴广东肇庆日月文化传播公司,开始 flash 动画原画绘制,并学习如何用 flash 制做商业动画。后担 任该公司产品包装封面的绘制及产品封套设计。
- 2006年6月由于偶然机会再次绘制《游戏日》封面彩图(6月号),之后便开始与《游戏日》的长期稳定合作
- 2007 年在广州找到一份网游美术的职位, 开始接触游戏设计, 年底购入影拓 3 型数位板
- 2008 年转到同城另一间游戏工作室,继续担任网游《ARENA project》角色美术设计
- ●年底由于某些原因离职,至今作为自由画手活跃中。

## 【非工作稿件履历】

- 2002 年追于社团生存压力自主创作原创幻想漫画《雷佐战记》,并最终胎死腹中
- 2004 年某月《游戏机实用技术》读者投稿(1P), 画的好像是幻想水浒传
- 2005 年 3 月号《游戏日》封面彩图
- 2006 年 6, 7, 8, 10, 12 月号《游戏日》封面彩图
- 2006 年底有幸参与《游戏日》原创画集的制作
- ●同年参与同人志《gal project-the key-》宣传彩图 绘制及若干同人志贺图

- 2007 年 2, 4, 8 月号《游戏日》封面彩图, 并参与 第二本原创画集制作(14P)
- ●同年机战世界论坛制作的《OGS解析全书》负责附赠海报绘制
- ●同人志《mikumiku 组曲》,彩图 1P
- ●年底机战世界论坛同人志《spirits collection》封面彩图绘制,并与 keng 合作绘制 30P 同人漫画 "the
- punisher the punished"及若干同人志贺图
- 2008 年《游戏日》改版 6,7 月合刊封面彩图及 10 月号封面彩图(也可能是 11 月,这本我自己都没拿到)
- ●同年网游 「暗战 」宣传彩图
- ●2008年5月参与制作《游戏日》赈灾义卖增刊
- 2008年5月《漫友・少年S》, 卷首彩图2P
- MSL 主催同人志《姬动战士联萌》彩图 1P
- ●同人志《林音的世界》彩图 1P
- ●机战世界论坛同人志《spirits collection 2nd》封面 彩图及目录绘制,附赠台面年历彩图(1P)
- 2008 年中与商业同人社团萌神社合作制作同人抱拢 套,至今7款,床单2款
- (2008年底应神猫邀请参与一些特殊项目的角色设计制作及场景构图)
- 2009 年制作网游 | 星尘传说 | 角色宣传画绘制
- ●同人音乐 CD《红月~少女与恶魔~》包装彩图绘制(1P)
- ●机战世界论坛同人抱枕枕套制作









Z @ NF







事儿就不错了。我要是不做画手,很可能就托家 里安排去当相声演员了……

这么说来是没有受过美术方面的基础教育么……

▲我小时候上过两天素描班,第一天老师让 我们临摹立方体, 第二天我带了把尺子, 老师就 把我赶出来了……

囧! 后来是怎样开始发布作品的。

▲画了三四年之后,最早发布作品就给 UCG 投过张稿子。之前在当地也跟几个人组过 一个小社团,参加点小画展什么的。想想那时候 漫展还都是自己打印一堆图挂墙上, 哪像现在都 是卖本子的。

当时大概是怎样的风格和题材?

▲哎上世纪末还能是啥题材啊……无非就什 么剑与魔法啦巨大机器人之类的。

投稿的时候就用的 ky 这个笔名了么?

▲也没啥来历·····我名字叫凯,写个 kai 感 觉又有点水。



**言来你觉得对自己的绘画方面影响比较大的** 国气和作品都是哪些呢。

▲嗯,那时候非常的迷『getbackers』(闪 三二人组),这个漫画对我当时画男人的画风有 看重大影响(苦笑)……

你这么一说……忽然觉得那种纤细的体型是 宣言相似。那么女人呢?

▲女的我就说不清楚了, 你知道像我这号摸 三头过河的画痞,基本都是见一个爱一个,前后 具体学过多少画风我都说不上来了。

机械娘方面,是受明贵美加启发么? ▲应该说所有人基本都是他启发的吧。

不过他那个比较偏圆润。

▲也就是给 GD 供稿的时候才开始接触。

之后主要就是给他们画封面么, 还有其他的 二 生没?

▲那会一边给他们画封面,一边还有份动 ■公司做儿童动画的工作,画些分镜原画啥 約。你知道国内当时并没那么多需要我这种画 三的地方。还曾经一度升任部门经理, 就三个

当时的生活比较艰苦吧。

▲生活那倒还好,就是儿童动画比较枯燥, 做了一段日子就辞掉了……啊, 说是一段日子其 实也有一年多了。

后来大概又去了哪里呢?

▲因为给 GD 做画集之类的稿子在家呆了些 三子, 然后来广州找了份给网游公司做原画的工 作。目前就是雇佣兵,哪需要我我就去哪。

换个话题,现在的画风你觉得是大概在什么 时候成型的?

▲画风当时画机娘的时候本来已经比较成型 一,但是又做了两年网游原画,现在又有点改变 **产趋势。** 

哪方面的改变呢?

▲就尽量把两种风格(网游和宅)靠近一点 图 因为照以前那种美少女路子很少有网游会用

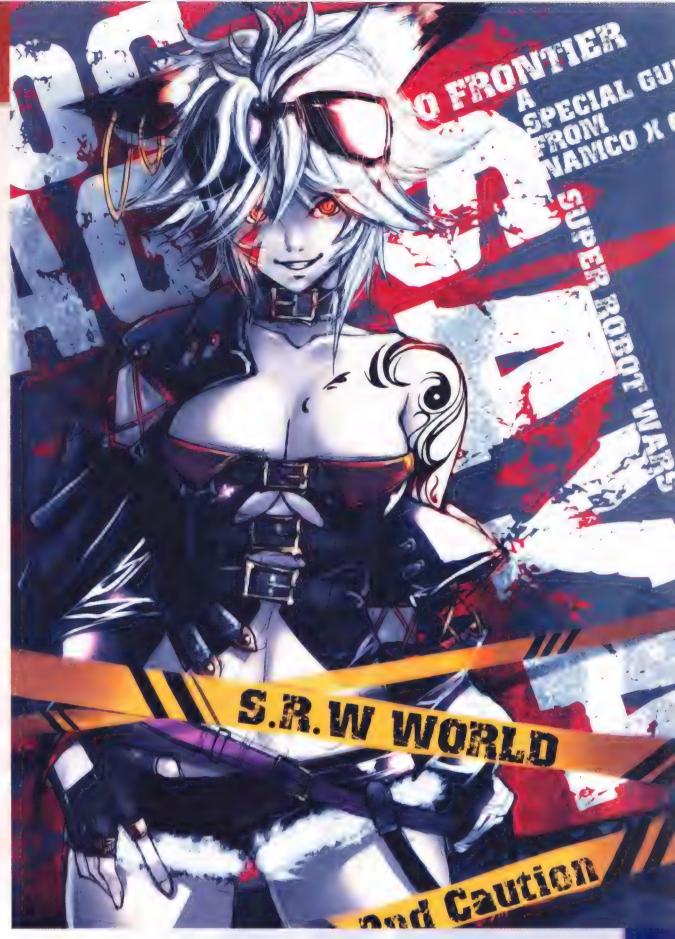
也不说欧美,就比如说脸部轮廓和身体肌肉 之类的更明显一点那种吧。还有美少女眼睛尽量

然后在画风方面, 你对于上色, 构图和线条 有什么心得吗?

▲我上色其实是比较一般的,只用两个笔刷 一个橡皮而已,就是是人都会的那种庶民的方法。 三线方面一般会画五六个线稿, 然后慢慢勾出一 一看起来最理想的,这个倒比较花时间

感觉美少女系的会有很多不错的 pose 和角 夏, 人体结构方面有专门研究过么?

▲我没怎么理论地学过这个,我的经验只能 会比较好。比如很多画作人物衣服明明很少,但 看起来画面就是很满。因为最早是画杂志封面, 三以参考杂志封面的经验也比较多。最好的办法 自然是上专业学校了,如果说自学的话,就要擅 长总结自己看过的优秀作品的规律。



这个是指……?

▲比如学习大师们都把想要吸引人的重点 放在画面的哪个位置之类的。A4 纸上面的哪 个区域出现人物的脸的几率最多? 因为商业插 画讲究的是怎样把观众的视线第一时间拉在画 面的重点上。

那么你比较喜欢表现女体的什么部位呢,或 者比较喜欢怎样的构图。

▲女性的话主要还是看脸吧,再就是胸嘛 ……再说下去我就变成好色大叔了……

哈哈没事,我们采访的画手大多是工口向, 但是偏好巨乳的不多……

▲我这个主要也是受 GD 影响比较多。

他们都比较邪恶么?

▲他们没别的要求,就是胸要好看。

啊哈哈……

▲那时哪想到过几年后萝莉会这么流行。

那么,在创作的时候喜欢怎样的环境?

▲无所谓吧这个,怎么都好,但最好是有音 乐,有台电脑,当然有个妹子就更好了……

有个妹子在做啥呢……

▲不言而喻嘛。说是这么说,主要还是觉得 画画的时候有个人聊天会比较好。

呵呵,不会分心么?

▲我平时其实比较喜欢说话的,有个人聊一 下思维反而比较活跃。

介绍下目前正在做的工作?

▲现在正在做网游星尘传说的一些宣传用 图,还有一些同人的抱枕设计稿……

最后的就是,将来有什么打算和目标么? ▲继续扛着姐姐大旗跟萝莉党斗到底……▲



据调查,日本二十几岁的年轻人有 1/3 都拥有 Nico 的账号,就算在中国,也有许多人流连于 NicoNico 动画这个曾产生诸多奇迹的庞大平台。在这一个又一个奇迹之中,相信 Vocaloid 的走红和虚拟电子偶像的兴盛早已为广大宅民所熟知。

可以这样说,"Nico 动"和 Vocaloid 之间有着千丝万缕的重要联系:因为 Vocaloid 曲的版权相对自由,再加上 Nico 动这样一个自由的平台,使得很多在 歌唱方面拥有相当实力的草根歌手以 Vocaloid 曲为载体活跃起来。尽管他们多不 是专业出身,甚至只是把歌唱作为兴趣,但却展现出了不亚于专业歌手的水准;他们中有不少人甚至还能借此出道,走入商业领域——比如七月新番《化物语 ED 曲的歌者ガゼル便是早些时候在 Nico 上活跃的歌手;在 ACG 音乐上有着相 当业务比重的 Lantis 也曾发售过由 Nico 歌手所组成的商业 CD,在商业活动外的 同人音乐 CD 更是不胜枚举

和一般的同人音乐略有差别,但又是同人音乐的一种······在 Vocaloid 曲和 Vocaloid 曲的翻唱中不乏神作神曲和神人。在此,笔者便就当下活跃、热门、实力、以及笔者关注的歌手进行简单介绍,希望更多的读者能因此喜欢 Vocaloid 翻唱圈 这个好歌不断的圈子

ンビニ『则甚至超越了本家, mylist 数高得可怕除了 Vocaloid 翻唱以外,属于 absord 自己的原创曲『Window』也有着很高的人气。此外,本身便很优秀的曲目与以 Windows 系统音为素材创作的『Hello Windows』混杂在一起,就有着惊人的治愈力。

令人惊叹的水准和毫无疑问的专业犯罪, 为 halyosy 奠定了在 NicoNico 男声翻唱领域 中不可动摇的地位和超高人气



(mylist/7308766)

提到 halyosy,就不得不提到 that。作为 halyosy 的好友,亦是同在 absord 的成员,在 Windows』中 that 便有着极好的发挥。基本上 that 的曲目比较少,并且合作曲较多,如与

# 男声 halyosy<sub>(mylist/5021302)</sub>

对于 halyosy 这个人,恐怕不是爱听翻唱的人也或多或少有所了解吧。『桜ノ雨Project——以毕业为主题的这首歌最初由初音Miku演唱,之后引起了广泛的反响。合唱企划在第一弹也募集到 262 人的大阵容,去年亦发售了这首歌的单曲 CD,在今年的毕业季节,甚至已有不少学校唱起了这首歌……而『桜ノ雨』这首歌正是出自 halyosy 之手。

虽然在 Nico上经常会出现"专业犯罪"(注) 这样的 tag,但对 halyosy 而言这反而是实话。 halyosy + that + is,三人都是已经商业出道 的组合 absord 的成员。尽管作为 p (注)而言,halyosy 也有不错的成绩和名曲——单、桜 ノ雨』便是不可动摇的存在,但作为歌手的他 更是有着不可否认的成绩。他的『メルト』男 性 Ver.早已有着与本家不相伯仲的成绩;『コ



注: 专业犯罪 (プロの犯行): 这个 tog 往往加在完成度非常高的作品上,用以形容作品的水准之高简直就像出自职业歌手(或 动画师、绘师等)之手。

注:P: Producer 的简称。主要加在以 Vocaloid 系为主的类别内活动的作者名的后缀,成为 Producer 名。

## OTAKU CONTENTS / 萌文化



-- 双臂旋转的《ダブルラリアット》是无数人心中的经

・/osy 合作的『ダブルラリアット』便在『ダ ブルラリアット』的翻唱中占据了 Top 位置。 T that 的独唱曲目也同样具有魅力,如近期投 障的 letter song , 便将 that 歌唱的特色和魅 了极佳地发挥了出来。that 的声音往往偏高, 夏声和真声的转换非常出色,整体的唱功亦数 20 翻唱阵里的顶尖级别。

也许正因他的实力之高与他的投稿数之少 马或了鲜明的对比,才使得 that 的曲目中往往 看 "新作希望"的tag, 并且每次的新曲也 訂能引起不小的轰动吧。当然,这份实力也使 - that 有着相当的人气

# mylist/7733993

提到トウライ, 首先不得不提到的是他的 另外一个称号——流星 P (minato)。尽管其笔 下已有 Soar 《 SPICE! 》这样名曲, 但流星 P的名字到去年为止还不算太热门。到了今年 \_音 Luka 发售后,流星 P的名字便和トゥラ ✓一起变得大红大紫。巡音曲『RIP=RELEASE』 其在巡音发售日迅速占据榜首的超强实力外 二年调教赢得了众人感叹,并在投稿 100 日时 歌得了百万再生。接下来, 五月投稿的巡音初 音百合曲『magnet』更是引起了一阵热潮, 使 를 =星P作为制作者的实力被Nico厨∫



二三星 P 名义发表的巡音曲《RIP=RELEASE》

而流星 P 双重身份的トゥライ则是作为翻 重歌手出名。温柔的大哥哥声线、出色的唱功, 『耳在出道曲『ブラック★ロックシューター』 ■ 高质, 与うさ以"憂辛"名义合作的曲目同 "三" 受好评。到了镜首 Rin 的名曲,炉心溶解 : 翻唱时, トゥライ的人气更是随着其在男声 **算**唱中数一数二的水准水涨船高。在今年年初, 意は, 写得一手好歌, 又有着杰出的唱功, トゥ ライ真是个让人嫉妒都嫉妒不来的人呢

## mylist/4116804

ピコ作为男性歌手,有着高到和女声接近 的声线,算是男性歌手中颇为少见的两声类。 也因此, ピコ在演唱女性的曲目时也往往不需 要降 key。他采用原 key 演唱的水准非常高, 其中评价尤其高的有『恋は戦争』这样需要爆 发力的曲目, 在ピコ的演绎下, 喊声充满了力 量,同时又有着不失穷途末路的恋爱心情。ピ □的演唱力也在 Nico 活动时得到了很高的评 价。最近与好友赤飯合作的『magnet』中同样 披露了两人可男可女的两声类属性、小捏他让 人爆笑之余也不得不感叹两声类的可怕。

在七月时ピコ亦联合纸巾姫(ティッシュ姫)

发表了第一张商业单曲 CD 『タナトス』。在 Nico 动方面,与王族 Band 的成员们一同发表的 Don't say "Lazy"」也有着极高的人气。唱功不断进步 的ピコ今后在商业领域和 Nico 动方面的发展都 非常值得期待

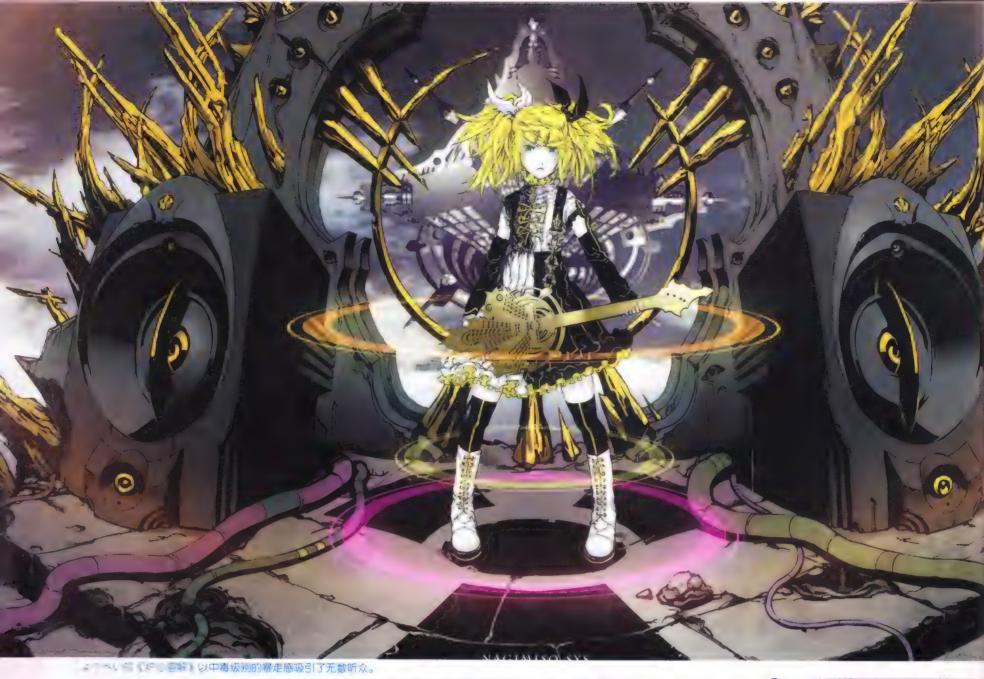


よっぺい wwwwwwwww ~

恐怕每一个听过他的歌的人都会做出这样 的反应吧! 在唱歌的过程中无时不忘加入自己 的发挥, 乱七八糟的台词多到让人又怒又笑的 程度,被称为"闭嘴就会死的男人"真是毫不 夸张! 但よっぺい的歌也有一种听到就会感叹



・充满魄力和张力的《恋は戦争》在ピコ的演绎下颇具气势。



"这才是Noo的真谛"的欢乐感,而那虽然乱 未但毫不含糊的唱功也同样令人赞叹。

よつペい真正的大红大紫还是要从『炉 三场间奏加入创圣的段子也好、迷之台词也 好 还有对 Rn 赤裸裸的告白也好, 都有着 亨人的魔力 众所周知, 炉心溶解』的 key 二高. 甚至是很多女性翻唱歌手都难以挑战 三、個よっぺい却以他的独有方式演绎了『炉 心苔解 这首 S 级的魔王曲,真是可敬可畏。 正如前奏中他的话一样,よつぺい很愉快地 在唱, 并且以自己的个性和实力脱离了底边 歌手的行列,跃居为现在数一数二的人气歌 手 之后在 ロミオとシンデレラ』中,与 众不司的发挥也同样赢得了 Nico 厨的高评价。 よつぺい的歌会让人中毒,会让人把普通的 版本也空耳成よつぺい版——他就是有着这 样强大的存在感。

(mylist/4765133

也许大家对いさじ这个名字并不熟悉、但 喜欢 Nico 的人一定不会不熟悉「やらないか」 这句话和这首歌。虽然是「バラライカ」的替歌, (三「やらないか」和阿部的形象早已取代了原 三中的乙女心和可爱的久住小春, 而いさじ也 我为好男人阿部的代**名词,和他的声音一起响** 机1,00 载

いさじ的声音是非常富有磁性的男低音, 充满了男人味的同时,又是一种一般人难以企 及的深厚嗓音,用来作为阿部的声音代表最合 适不过 他在唱功方面也非常平稳,这一点不



\* 好男人与数羊系列的结合体! ?

光在一般投稿的曲目中可以体现,就是在流星 群中也可见一斑。最近いさじ也迎来了Nico 活跃两周年纪念日,投稿曲竟然是之前大红大 紫的『magnet』, 可谓让人跌破眼镜。在附赠 的『ロミオとシンデレラ』里, 他改词的水准

mylist/7369586

clear 如他的名字一般,有着极为清爽 十净的声线。和トウライ同样属于大哥哥风 格的声线,唱功上也非常出色。作为主要在 Vocaloid 原创曲翻唱范围活动的歌手,他的 翻唱作品虽然数量不少,但质量却始终保持 着中上的水平。『炉心溶解』在 clear 的演绎 下,温柔又颇具魅力,更有人将 clear 和卜ゥ



・蛇足 × clear × ハルシェ三人合作的《IMITATION BLACK》目 前也已俨然踏入门番行列。

## OTAKU CONTENTS / 萌文化



デ き x clear 的《magnet》吸引了众多女性加入听 Nico 翻唱的行列。

ライ的版本合在一起,两人相配的声线真是 了双耳的保养 (笑)。而最能体现 clear 温柔 ≡音的还数慢拍的抒情曲,比如之前大红大 素的一首『from Y to Y』, clear 的翻唱沁透 シ灵、间奏的发挥也很赞。在夏アルバム企 之中, clear的新曲『Melody in the sky』 更是从第一个音开始便沁透听者的心灵,不 得不感叹 clear 的魅力。合作作品中,与蛇 三合作的『magnet』也占据了『magnet』 黑性翻唱的 mylist 首位, 两人在一起的化学 豆立也强到犯规!

而提到与 clear 经常合作的女性翻唱歌手, 則不得不说ヲタみん。偏御姐声线的ヲタみん 和大哥哥声线的 clear 搭在一起, 正如 Mieko 和 Kaito 的组合,两人的合唱曲也非常赞。说 三这里,喜欢这两人的一定要去听『ggrks-クグれカス - 「呢,欠扁(?)的茄子和傲娇的 \_uka 在两人的演绎下超级可爱!

# mylist/9750715

相信不少人都对之前红极一时的名曲『ロ ミオとシンデレラ』记忆犹新, 而其男性视角 坂的『アナザー:ロミオとシンデレラ』也有

着相当的人气。创造了这样完美的配对曲的正 是あにま。因而笔者对于あにま印象更深的还 是他出彩的作词能力,不仅有近期的『アナ ザー:ロミオとシンデレラ」, 还有早些时候 的男性视角版『アナザー:ワールドイズマイ ン アナザー:初めての恋が終わる時 [等 等,不仅原曲本身非常出名,男性视角版也很 好地补完了作品的世界观和情感,从而赢得了 不少支持

去年的一段时间, あにま因为自肃而删除 了过往的投稿并停止了一段时间的翻唱活动, 使得日后出彩的『アナザー:ワールドイズマ イン』也只能使用 Kaito 的版本,非常可惜。 幸好あにま之后还是回归了 Nico 翻唱圈, 所 以才会有之后如此出色的『アナザー: ロミオ とシンデレラ。嘛



じゃつく的声音一直以来被冠以"王子声" 的定评、实际上じゃつく的确拥有着让人羡慕 不已的王子声, 在中高音方面有非常棒的安定 感。声线被评价为一定程度地接近石田彰,在 氛围上也确有相近之处。而じゃつく在歌唱方



アナザー ロミオとシンデレラ 将罗密辛的魅力再度升級



\* 王子声演绎的《千年の独奏歌》充满了悠扬之感。

面的实力也不容置疑,其中最为受到高评价的 曲目当属『千年の独奏歌』。在高音下尤其能 伸展开来的声音和稳定的唱功,使得じゃつく 在这首歌上广受好评。此外,じやつく的生歌 水平也非常高,在七月迎来 Nico 动活跃一周 年的他, 今后在独唱和合作方面的新作品都值 得期待!

凡是听过歌和サクラ的『メルト』的人一 定不会忘记中间长长的那段 "死んでしまうわ ああああああああーー"吧。在高音下惊人的 肺活量和稳定度,令歌和的『メルト』始终占 据着难以超越的位置。近期歌和的翻唱曲目虽 然比较少,但她的作品却始终都能得到很高的 评价, mylist 数也非常可观, 可谓实力派翻唱



(メルト) 笑歌 … P. ター 弁護性 音利は 音呼 F. ビリー ま

最近歌和的新曲是 rvo 在去年年末发表的 名曲 初めての恋が終わる時 , 但与以往相 比有增无减的微妙鼻音使得不少听众都疑惑是 否是花粉症的影响, 而歌和的声音中本身所具 有的鼻音也成了不可忽视的元素。即便如此, 以往高素质的翻唱作品和『メルト 的奇迹で 足以让每个人都记住歌和サクラ

## myllst/4168640

要说时下Nico翻唱圈第一梯队的女歌手, 就必须提到うさ吧。有着甜美又柔软的少女声 的うさ,大多曲目都是来自初音 Miku,其中 最有名的便是世界第一的公主大人——『ワー ルドイズマイン。うさ的版本是此曲得到最 高评价的作品,有着长久以来"歌ってみた Ranking 门番"的实力,可见这首歌的地位之高 同时うさ的其他翻唱也大都保持高品质,也一 直以稳定的速率在 Nico 发表新曲, 人气始终 居高不下,是当之无愧的一线翻唱歌手

在 Nico 动中, うさ与トゥライ合作时往 往被称为"憂辛",具有相当的人气;而与下 面要介绍的ヤマイ合作时的"憂病",也同样百 合与实力兼具。除此之外, うさ在同人音乐圏 里还以うさ或はな的名义活动, 出的同人音乐 CD 的素质也非常高,值得一听



1 うさが 国際と世界 取り公共 取得性力





与うさ截然相反。ヤマイ的声线属于御 姐和少年系,非常适合翻唱有着成人色气的 Meiko 曲, 实际上诸如『ピアノ×フォルテ ×スキャンダル」的成熟味名曲在ヤマイ的演 绎下早已出神入化;而ヤマイ同样也会演唱一 些情感比较浓厚、沉重的初音曲,如『さよな らのかわりに、花束を」的ヤマイ版就得到了 相当高的评价。ヤマイ的声线厚实又不失温柔, 唱功也出类拔萃,亦为活跃于 Nico 一线的翻 唱歌手。

上面也提到ヤマイ与うさ的憂病组合, 两 位实力歌手的合作也每每为 Nico 厨带来惊喜 曲目。百合曲的代表作『Cyclone』、『夢みる ことり』具有相当高的素质, 而催人泪下的名 曲『ココロ』×『ココロ・キセキ』中两人分 饰的镜音双子与出色的演唱(外加纸飞机 P的 PV),真的是异常泪目。在『magnet』的翻唱 潮中, 与流星 P(トゥライ) 同属同一同人音 乐组合且有很好私交的憂病也不负 Fans 们的 期待,翻唱了『magnet』的病 × 憂版,并在 C76 时发售的 CD 中收录了憂×病的版本, 令原曲 Fans 和翻唱 Fans 都欣喜不已。



mylist/5062978

若识上面提到的几位歌手都有着其占据同 首三旦翻唱下第一位的代表作, 那么リツカ便 是通过一炉心溶解」的翻唱大红大紫。被称为 "野生Rn"的リツカ,的确拥有着类似 Rin 的 漂亮声线和美丽高音, 而这一点在『炉心溶解』 中被充分展现,使得リツカ拥有炉心翻唱中难 以被超越的极高评价。以此为契机, リツカ为 更多人所知,"野生 Rin"的定评也藉此定型。

リツカ的声线冰脆透明,她的歌曲也往 往非常具有感染力。此外在选曲方面リツカ的 sense 也非常特别,在『ボカラン詐欺』用可



い 打「小色」和一葉(在ヤマイ) しょうしん

爱的声音唱着"你这杀人犯~ Yeah~"的部 分中毒性惊人。此外七色的翻唱时稳定的唱功 和不加过多捏他的认真态度,也使得她的七色 组曲也具有相当的人气。

# なな<sub>(mylist/67692</sub>

说实谷なな与リツカ是冰与火的组合一点不 为过。リツカ是甜美中又透着清凉感的声线。实 谷なな便是适合舞曲、快曲的艳丽声线。出色的 唱功使她没有一直被埋没下去,以"转圈曲"『ダ ブルラリアット 」 为契机, 实谷なな得到了广泛 的好评,之后的人气便扶摇直上。





「1771年 1770年均なな年 17世帝 新正人本の用が呼ばれ

私认为最适合实谷なな的曲目相对是类似 ルカルカ★ナイトフィーバー』这样爽快热 烈的舞曲风,这样的风格更能充分体现实谷な な的声质和演唱力──实际上『ルカルカ★ナ イトフィーバー』和之後的『メグメグ☆ファ イアーエンドレスナイト』亦有着相当的好评 而『letter song』的实谷なな版尽管也有着很 高的评价,但对笔者而言却多了点 POP、少了 点治愈的感觉。

# ようちよ mylist/7261287

提到ちょうちょ, 又要提到 ryo 的名曲『初 めての恋が終わる時」、在此曲的翻唱范围中评价 最高的就是ちょうちょ的版本。稳定的唱功、清 爽的少女音,在这首歌最后的出色的自我发挥, 都为ちょうちよ赚足了点数,使之后这首歌的翻

## OTAKU CONTENTS / 萌文化



唱无人能出其右。同样由**ちょうちょ**创下难以超 意的翻唱高度的曲目还有治愈与高音并存的名曲 \_ast Night, Good Night 。众所周知的这一首高音 三. 在ちょうちょ清新自然的声音演绎下毫不刺 耳,与PV相配,真是一种视听享受。

而最近ちょうちょ带来的最大的惊喜莫过 于她一人二役的『magnet』。在『magnet』翻 温大潮中, ちょうちょ的一人二役毫不逊于一 至著名歌手的合作,甚至可以说具有超越其它 云本的特殊魅力,初音和巡音的声线在她的演 唱下既有差别又有统一, 自我发挥的地方也是 一如既往地秀逸,让旋律更加妙不可言。而ちよ うちょ在最近踏上了赴加拿大的留学路,虽然 在翻唱上的进度可能有所减少,但这也不妨碍 ちょうちょ在女性歌手中保持名列上位的实力 和人气。

从今年才开始在 Nico 动活跃的バルシェ, 目前早已握住女性歌手中 Top 级别的实力和 人气。由于地声偏少年,也因此被称为"野生 Ren",在镜音 Ren 曲的翻唱方面有着相当的 人气。当然, バルシェ的走红不光和她的声音 有关, 还和她拔群的演唱力脱不了关系。在演 唱上的稳定和气场十足的特性, 使她的每一 都有着相当的素质。除了接近少年声的地声演 唱外,还有偏女声的声线,在声线的控制方面 也有着超凡的能力。バルシェ最初贏得广泛关 注和人气的作品还是『右肩の蝶レン ver.』,在 这首中バルシェ优秀的唱功和野生 Ren 属性展





## OTAKU CONTENTS / 要文件

三 同样大受欢迎的曲目『何となく言っ 一一二二言葉 里 Ren 和 Luka 的差别和统一 1 単一提

= 「這功外, バルシェ在演技和台词方面 写着很突出的才能 在替歌 魂のソフラ ニ ハルシェ对 EVA 角色的模仿非常到位, ■■電看趣。而以 Vocaloid 为角色的架空世 = 君を捜す空『中,她自己加的台词 \* 博大的世界观有所延伸,作为目前当红 手手,バルシェ的每首歌都受到了 Fans 2:夏好者的关注。

## mylist/7408925

一于 ENE, 笔者印象最深的莫过于名曲 song l。ENE 那纯净治愈的声音, 在这 ニュニ较偏近奥华子的风格演绎这首『letter 时,有着难以言喻的魔力。ENE 真的是 有着让人艳羡不已的漂亮声线的歌手,尽 - 多数情况下比较适合温柔的慢歌, 但在演 Daybreak」这样的快歌时也有着相当

因为 ENE 本身所具有的实力,令人在大 **三** 情况下会忘记她国际交流的身份。而住在 一 n. 也曾用自填的韩语词来演唱『letter 虽然歌词和演唱的方法都与日文版有 三. 但不变的是 ENE 所特有的感动人心的

# べ行の腐女子<sub>(mylist/7212888</sub>

三是腐女子又是 Nico 厨的同好对她们 ■ 毫不会陌生——实际上因为经常占据综合 Ting 首位, 所以估计一般的 Nico 厨也应 三 15 组合,特长是将歌词改写成腐歌,特点 \*才能的腐法投弃"(笑)。在『Macross F 看示热门的时期,她们改写了好几首 MF 的 - 三 包括『モエッ☆BL飛行』、『イテテ☆ 三六時 Non stop NicoNico 』、『ヤオイン』、『腐 サービス/メドレー』等。在腐歌词上,



\* T





两人的才能真的是达到天妒人怨的程度,让每 个腐女子 Nico 厨都忍俊不禁不说,两人的唱 功也不一般。在对比动画中, バ行の腐女子的 演唱和本家的契合度简直超越801%,达到了 完全同步的程度,差点分不清哪边是翻唱哪边 是本家! 另外比较神奇的是, 听久了反而会忘 记本来的歌词呢(笑)。

最近在 MF 完结后, バ行の腐女子的新作 转向了时下最为热门的音乐动画(?)『けいお ん! , 改词翻唱的 ED 『Don't say crazy』同 样一出就占据了 Ranking 榜首,真的是毫无疑 问的人气存在! 当然, 在『隔壁的 801』动画 主题曲演唱的公开招募中,バ行の腐女子的唱 功和名气、人气也使她们毫无敌手!

# mylist/4020515

和名字一样, ほんこーん (Hong Kong) 是土生土长的香港人,但同样有着与日本人交 流无障碍的日语能力和出色的唱功。相对ほん こ一ん的 Vocaloid 翻唱曲而言,也许更多人印 象深刻的还是在组曲,尤其是『二コニコ動画流 星群「中的翻唱。充满小捏他的活泼氛围,配 上ほんこ一ん可爱的自画像,在整体水平高质 之余还有着格外的亲和力,令人听来看来都忍 不住微笑。在 Vocaloid 曲方面ほんこーん也拥 有诸多名作、比如『つきうさぎ』中震撼人心 的演绎,和歌曲本身强烈的感情相契合,惹人

此外ほんこーん还与不少歌手有过合 作,比如与 nam、halyosy 合作的『なごり

雪 ,与祭屋合作的 "magnet 等等。在国 际交流的歌手范围内,ほんこーん算是拥有 相当人气的一位, 当然, 她的唱功和画功也 很值得认可

以色列人 SquaDus 有着非常醇厚而富有 魅力的声音,被称为"野生 Gackt"的他在演 唱上也有着非常深厚的功力。独特的异域风情 和民族风曲目在他的演唱下, 有着非常高的中 毒性,也因此在tag 中经常见到"驚異的な中 東性"(令人惊讶的中东风格)的提法,这也俨 然已经成为对 SquaDus 的专属形容。无论是 大气的民族风曲还是温柔的慢曲, 在 Squa Dus 的演绎下都有着相当的完成度

另外,尽管是国际交流组, SquaDus 的 日语水平却很高,毫无外国人的感觉。在七色 组曲的演唱中,他对若本的模仿也非常到位, 对小捏他的把握也毫不输给日本歌手。目前 SquaDus 在 Nico 动的国际交流组中已具有相 当的人气, 当然他的歌声的确也值得受到高度 评价呢!

# パンダ氏

对国内的宅来说, kkryu 这个名字一定已 经很熟悉了,而 kkryu 在 NicoNico 中活跃的 名字即为"パンダ氏"。这个名字来自早期投 稿的『組曲「二コニコ動画」』中的唱词, 日 后也被本人作为在Nico活动的名字。众所周知, kkryu 拥有常人所难以达到的多变声线, 日语 的造诣相当之高,而唱功也达到了相当的水准 但可惜的是 kkryu 在 Nico 动上有很长一段时间 没有得到其应该得到的高评价, 令笔者惋惜不 已。然而转折便出现在 紡唄 - つむぎうた -的中文版上。本身便是中华风的这一首镜音曲, 在中文歌词、中华风 PV、以及 kkryu 出色的 演绎下瞬间得到了很高的人气,之后更有日本 人用中文演唱此曲,真是不得不感叹 NicoNicc 国际交流的力量

在『**紡唄 - つむぎうた -**』之后, kkryu 主 持的几期 Radio 节目「熊猫★ラジパン」也在 Nico 上得到了不错的反响,对于日本人了解中 国和中国的宅都起到了不少正面作用。kkryu 强大的变声能力和演技在这组 Radio 中也有充 分的展示,作为 Fan,我也衷心期待她今后的

除了在 Nico 上的活动以外, kkryu 也有许 多自主同人活动。近期以「钢之炼金术师」的 同人游戏『Phantomphobia 真理』(http://yul huming.com/pp2/) 为主,在C76中也有参展 她在歌唱之外的能力更受瞩目呢。



\* SquaDus 的《カンタレラ》的中东风格浓厚。

## OTAKU CONTENTS / FIXE

## 訪读 WITH kkryu(パンダ氏)

茨: 很高兴今天能够与 kkryu (パンダ氏) 定之次访谈。那么首先请问开始在 Nico 投稿 覆着的契机是什么呢?

xkryu:最初是听朋友说有个 Nico 组曲很 · 塞. 然后看了台湾版的大合唱和日本的返礼。 三 受到了很大的冲击。然后我想在 Nico ==大陆会有什么样的东西呢,就在Nico搜 量一二国,出来的结果比较令人……其实大陆 也有很多喜欢动画, 喜欢日本流行文化的人, 宣是并没有人知道。于是我就鼓起勇气做了第 一个吃螃蟹的人。

灰:的确呢,即便现在 NicoNico 动画上 看跃的也是台湾和香港的人多一些,kk 可以说 毫大陆地区在 Nico 的代表人物了呢。初期 kk 爱蔼的 Nico 组曲完成度也非常高,真的是很 毫 之后的翻唱范围转到 Vocaloid 系比较多的 **夢**見。是因为在组曲之后二次元メドレー被削 量了的关系吗?

kkryu:嗯,也不是。实际上本身 Nico 比 三百代表性的メドレー系列就不多。而且在组 呈和二次元的时候,很多 comment 说希望听 三一些单品,于是我就开始转移到单品歌曲了。 三旦 Vocaloid 的歌曲有很多个人再创作的空 \*,基本上我每首作品都是和国内的朋友合作, 一起完成的一个整体的作品。不再是单纯的翻

灰:后来作品的原创PV也都很棒呢。完 三 章很高! 我个人很喜欢听 Vocaloid 原创曲翻



三。三二百色 Nico 动画,中使用作後。七色层面充分发挥了 

3. 以 Vocaloid 为平台的音乐圈真的有很大展 一余地。在 kk 的 Vocaloid 翻唱中也有 kk 至今 李三中评价最高的「紡唄 - つむぎうたー」, 关 于制作这首歌,有什么样的经纬吗?

kkryu: 第一次听到的时候就觉得感受到 了一种冲击。有一种很怀念的感觉。然后就决 三一定要唱了。然后立刻找朋友们商量,大家 一起构筑了故事的大纲,之后各自在自己的领 复努力,最后就合成了这部作品。虽然得到好 至有很多偶然性,但是实际上也是大家在之前 图 4 个歌曲的制作过程中,有了合作的经验和 惠觉,才能完美地融合在一起。

灰:真的是完成度很高的作品,最后的童 三和拍掌也很感人呢。kk 觉得中华风也是这首 事吸引人的关键吗?

kkryu: 嗯·····具体是什么地方吸引人我 也不好说,各种风格都有自己的魅力。我个人 非常喜欢这首歌的旋律和配器伴奏 (?)。

灰:以纺呗为契机,kk 也开始了「熊猫★ ラジパン」, 在制作这个 radio 的过程中想必有 很多趣事、相遇和新的天地吧?

kkryu:其实广播是很久前就一直想做的。 我的梦想是在中日两方作为声优活动, 所以做 广播也有提高日文的目的。我没有想到广播居 然会很受欢迎。从 comment 看反响很好, 也 收到了很多朋友支持的来信。我本身在做广播 的途中也学到了很多东西,现在第二季(笑) 开始了哦。

灰 : 说到 comment 啊 ,「熊猫★ラジパン 」 在日本的听众也很多呢, 很多日文 comment。 但看纺呗等其他动画中文 comment 就很多, 关于这个其实不得不提一下"在日文版 Nico 上不能打中文 comment"的基本礼仪啊。

kkryu:嗯……虽然能理解大家支持的心 意,但是中文的话日本方面看会乱码,如果大 家经常去的论坛也有人经常刷乱码火星文,大 家心情也不会很好吧。如果乱码刷屏, 很多人 可能对这个动画都会产生反感……我不想看到 这样的情况,相信大家也不希望这个作品因此 被讨厌吧。毕竟 Nico 是日文站点, 大多数使 用者是日本朋友, 所以还是希望大家能够将心 比心,不要打中文 comment。

灰:的确,出于语言尊重也还是抑制中文 留言比较好。最近华文圈 Nico 用户有增加的 趋势,推广基本礼仪、大家一起遵守也是非常 重要的呢。说来 kk 有什么比较喜欢和在意的 Nico 动翻唱歌手吗?

kkryu:我基本不看翻唱 ^^;; 所以不是很熟 悉……ヒヤダイン的创作曲很喜欢。

灰:那位 ww 真的很厉害 www 那请问接 下来有什么新作预定吗? kk 的声线很多变, 物语风、一人的男女コラボ之类的 Vocaloid 曲 很能发挥长处呢。

kkryu:现在在日本主要专注于声优的学 习和相关活动,ラジパン会继续下去,单独曲 的翻唱大概只能是有时间+被灵感之神击中! 的时候了。

灰:七色组曲里有好几首歌真的很想听到

歌。不过现在还是学业第一 ^^;;, 也希望大家



第二张「紡歌」发布后反响巨大、很多热情的朋友为 作品添加了各种 tag, 其中一个就是"从眼中流出了 三得利",这大概是因为三得利在日本的广告大多是 中国风的关系吧。于是在突发广播(之后变成了连续 广播的"熊猫广播 RADIPAN")的第二回中,特别制 作了伪"盼(PANDA)得利"广告,这是其中的宣传图, 台词是"与竹共生",恶搞三得利本家的宣传词"与 水同生"。

支持 kkryu 的同人活动 XD 详细情况可以看我 的个站哦:http://kkryu.com

灰:嗯嗯,学业第一, kk 在加油之余也要 多注意身体哦 >\_<

kkryu:谢谢, 我会加油的!

不知道是因为 Nico 的用户量多还是 Nico 的环境太容易带动用户的行动力, 总之以 Nico 为平台的音乐环境非常特别, 充满了才能、 灵气、魔性和让人微笑不已的力量。对于比起 Vocaloid 的声音而言更偏爱人声、但却无可 救药地喜欢 Vocaloid 原创曲的笔者而言, 在 Nico 上的翻唱歌手身上从来没有少过惊喜。只 要倾听 Nico 上那些发自内心的歌声,相信无 论是谁都会被感染到吧。▲



从「君みたいな僕 僕みたいな君」诞生的熊猫子和哥哥(cvkkryu)。虽然这两人在 Panda 氏的动画里只是不时登场、但其实物 们的背后有很多故事。

# 我们把的不是雷 湿漉漉的 C76 扫雷大作战 文/完蛋了的国王((676)状态中)

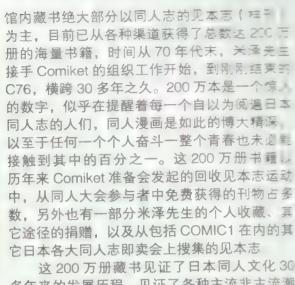
对有些人来说, C76 很遥远, 遥远到连关注的欲望都没有;对有些人来说, C76 是值得回味的美好经历,他们从现场带回了大大小小的战利品;对有些人来说, C76 是甜蜜的磨难,终日沉迷于下载,不仅打乱了生活日常,还平添了不少开销;对我来说, C76 是盛夏里热腾腾、湿漉漉的战场,同时扮演着下载党资源众的我, 担负着报道和扫雷工作的我,以及单纯作为普通读者和 fans 的我,几乎把大半个夏天都赌了进去,而这仅仅只是个开头、圣战远远没有结束!

那么各位,准备好了吗?

## 3.5 万.56 万和 200 万

在浏览 C76 专题之前,不妨先回顾一下去年冬天的 C75,看看 8 个月之隔会带来些什么变化和不同。根据 Comic Market 准备会官方发表的数据,C75 各项人数统计环比均有小幅上升,稍稍超出了官方的预期。其中递交申请书的同人 Circle 数为 4.9 万个,实际参加的为3.5 万个,与例年持平。由于申请和抽签规则不变,而且场地规模也没有变化,所以这一数

### OTAKU SPECIAL / TRANS



这 200 万册藏书见证了日本同人文化 30 多年来的发展历程,见证了各种主流非主流潮 流的诞生和消亡,同时也见证了以米泽先生为 代表的一批同人活动家一生的辛勤付出。发起 米泽嘉博纪念图书馆的目的之一,是提供一个 保存、查阅历史上各类同人志的场所, 通过认 可同人志的价值,使同人漫画真正获得其应有 的地位。另一个重要目的,则是希望今后的同 人志创作者们不要忘记传统和责任,或者说身 为一个活动参与者的 manner, 捐献见本志的 活动将长久地进行下去,并不断推广到日本各 地一年大大小小的 1800 场同人志寄卖会。

## 全民 Comiket 时代的到来

揭去长久以来的神秘面纱之后, 近几年 Comiket 变得越来越平易近人, 无论是作为社 团,还是一般观众,参与到 Comiket 这一盛 会的门槛在逐次降低。首先随着 pixiv.net 和 circle.ms 等一系列 SNS 社区网站的兴起, 获 取 Comiket 相关的资讯简直易如反掌。网站会 每次按时提醒用户交纳申请书的截至日期,及 时公布抽签情况,进一步避免了忘记申请或不 知道申请渠道的尴尬。同时参加当届 Comiket 的同人 Circle 公示和分享自己的参展情况也愈 发便捷,一般人都会不遗余力地在第一时间发 布新作的情况,因为目前互联网早已成为创作 者们宣传促销的最佳途径。





字每届都基本持平。一般参加者,也就是观众 《数三天总计 51 万人次, 略高于 C73 时的 50 三 其中首日 15万,次日 17万,第三日 19 5. 具体的增减原因在上次的扫雷报告里已有 一听。这里不再赘述。

按照惯例夏コミ总会比冬コミ要火爆,这 案 C76 大会的一般参加者人数创纪录的增至 55 万人次,超越去年同期的55万。其中第三 天仍然是重头戏,入场人数超过20万。当然, ≥ 团和企业的数量依旧与往届基本持平,同人 Drcle3.5 万个,企业摊位 130 个,分布位置也

请

为

则

没有变化,企业还是集中在西4馆。不过这次 有一些大手社团碰巧第一次抽到了西馆, 其实 这也算不上什么意外。

今年是 Comic Market 历史上的传奇人物 米泽嘉博先生逝世三周年, 东京著名的明治大 学为了纪念这位 Comic Market 之父、同人事 业的先驱者, 在校园里筹资建造了米泽嘉博纪 念图书馆,该馆预定年内交付使用,今夏已经 开始试运作。这座位于千代田区猿乐町的七层 图书馆将作为目前日本第一座同人志专门收藏 图书馆,为这个ACG 王国添上浓重的一笔。

互联网发达的另一结果就是世界各地的同 好都可以方便地参与进来,遥想当初紫源亭初 次远征日本时还要大费一番周张,到了今年天 朝的社团和个人赴日的数量都翻了好几倍,很 多网站论坛组织的自由行线路也已十分成熟。 总之,对于那些中毒很深的宅男腐女们来说, 有生之年去参加一次 Comiket,与其说是毕生 的愿望,不如说是攒个一两年钱就能实现的普 通出国旅行计划而已。尤其是今年台场新增了 标志性的全尺寸高达模型,让跃跃欲试的人们 又多了一个到日本腐败的理由。

不过, 无论赴日游再怎么平民化, 如果要 到有明 Big Sight 朝觐一番的话,还是必须掌 握一定的知识,做好充分的准备。由于今年又 有不少朋友亲历 C76,所以这次也得到了一些 第一手的感悟。

首先要做的是确认时间并锁定打算入手的 物品,因为除了极少数"特权社团"每次都在 相同区域设摊以外(其实也不算很特权,RP 好而已), 绝大部分社团只有在正式抽签结果 公布之后才知道摊位的位置, 出展的日期当然 也会有所变动,尽管众所周知前两日是企业日, 最后一天才是同人社团的高潮,但一切都不是 绝对的,所以往年的经验在这里派不上任何用 场。在圈定了心仪的社团、企业和想要入手的 商品之后,至关重要的就是制定一条最切实高 效的行进路线,以确保在人满为患的 Big Sight 中,可以在一天之内走遍所有的摊位。因为走 回头路是不被允许的,而且在偌大的场馆内想 找到一个通风的休憩点也很难,合理的行进路 线完全是从体力的角度着想。

当然,如意算盘并不是那么好打的,大手 社团前往往会排起壮观的长龙,漫长的等待时 间会让一切计划都泡汤。据说这次无限轨道的 摊位前队伍就长达 20 分钟脚程(实际长度请 自行想象), 于是懂得变通和预先制定几套备 案就显得尤为重要。最最关键的还是, 当一个 向往圣地已久的朝圣者, 第一次站在圣地的中 央,身处成千上万的同道人中间时,可能一时 间激动得大脑一片空白,只知道傻傻地向前挪 动步子,这时候再完备的计划也会显得十分天 真。作为一个行动派,做好完全的心理准备是 很重要的一点。从清晨踏上电车站台的一刹那 起,战斗就已经开始了。有的人未雨绸缪,提 前赶赴圣地周边安营扎寨,尽管"彻夜组"三 令五申被取缔, 但倘若预定的行程真的特别紧 张,那彻夜组也就成了唯一的出路。面对风餐 露宿的环境和夏天炎热的天气,军用给养自然 不用说,一些常用的药品也是必备的,因为每 年中暑昏迷、脱水瘫倒、低血糖扑街都是家常 便饭。好了, 当万事齐备以后, 就奋勇地冲杀 去吧,不要害羞拿起样刊翻阅,更不要吝惜钱 包的消瘦,让欲望无限地膨胀吧!额,对了, 别把欲望发泄到异性身上就行……

说到这个,每年夏天的 Comiket 都会爆出 "咸猪手"事件,今夏也不例外。要知道不是 每个踏进 Big Sight 的人都是冲着二次元物去 的,也不是每个宅男都懂得自已自律。不少遭 遇"揉乳魔人"袭击的失身腐女都纷纷到 2ch 上诉苦骂街,结果往往一个地图炮把全体宅男 都扫倒……

据说还有更重口味的事件发生,不过大都





三身体不适有关,有的则是因为没买到东西而 三季智恨。总的来说这届大会还是比较和谐的。

### 关于 supercell 的小插曲

每次 Comiket 大会上都会发生一些小插 ● . 例如先前提到的几大动画公司竞相召开商 上工作的发布会, 互飙人气。或者是以若本大 ★ 大家大叔为例的某某声优在现场开 fans 签 重宝。西馆的 130 个企业摊位个个虎视眈眈, 全三之不可少的组成部分。

Comiket 是所有人的战场,而每次都会有 至5.势力崛起,新的奇迹诞生。在同人与商业 是之间始终都有着一条鸿沟, 但尝试去跨越的 《七绝不在少数。

其实自 Sound Horizon 之后,还没有一个 宣音社团能以足够高的姿态踏入商业的领域。 一 用了5年才走上了这条道路,而有一个 全国只用了区区两年不到,这就是"supercell"。 定 美单论音乐成就的话 supercell 自然不比 ⇒。基于初音 MIKU 的二次创作在 Revo 的 △ 想王国面前就要白话了许多, 毕竟一个是 匠奏白雪,一个是草根文化。因此,与Revo 遵过个人努力,一寸一寸扩张领土的行为不 電。supercell 每一部作品的发布,总是伴随着 ※○○ 动画百万级的点播率,如台风般席卷而过。 芝和短期内的爆棚人气,正是 supercell 商业 %的最大资本。

夏コミ是 supercell 的福地, 去年的 C74 二。他们的首张 CD+DVD 豪华版同人音乐大碟 s\_percell」隆重发布, 收录了包括『恋は戦 ● 『メルト』『BRS』等成军以来的所有大 Hit 气品。并且都附带 MV。09 年 3 月 4 日这张专 至三式由 Sony Music 商业化发售,Oricon 周排 至直冲第4位。带着如此骄人的战绩, 夏季新 每中的热门剧『化物语』很快敲定了 ED 曲交由 a percell 操刀。CD 中搭伴的两首 C/W 曲则是 3 三刚刚公布的,由宇木敦哉筹备两年半之久的 独立动画『CENCOROLL』的主题曲,由此可 夏椒高的性价比。『君の知らない物語』这张单 垂作为 supercell 首张真正意义上的商业单曲, 〒8月12日正式上架。同时,也作为 supercell ≥型的主打商品在 C76 上发售。其中词曲和编 畫由 ryo 一人包办, CD 的封面绘是 supercell **高成员之一的漫画家三轮士郎,特典的绘制者则** 

是画师 redjuice, 之前后者创作的几张 EVA 和 化物语同人均在 pixiv 上获得很高排名,想必很 多读者都会有似曾相识感。无论是冲着 ryo 的词 曲能力, 还是 huke、redjuice、三轮士郎等人的 画作, supercell 的受众群体扩张极快, 并且在 商业出道之时,也没有宣布放弃同人活动,希望 下届大会上能有新的同人作品诞生,带给 fans 们新的惊喜。

当然, supercell 的活跃只是个别现象, 同 人音乐的市场依旧完全被东方 Project 所把持,

关于同人音乐版块的扫雷请关注后面单独的专 题文章。

## 热门作品和人气分布

本以为 C76 上会冒出不少热门作品,没想 到黑马就只有『化物语』和『天才麻将少女』 这两匹。不管在日本还是国内, 对新房昭之改 编的动画版, 普遍都抱有极其追捧和极其厌恶 两种迥异的态度,但毕竟是西尾维新第一部动 画化作品,从结果上看,依旧是追捧的人占多 数。虽然选择出"化本"的大手社团远不如轻 音本和 EVA 本那么多,不过与前两者千篇一律 的情节相比, 化本大多都十分有趣, 可读性较 强,一些热门社团的画风也着实不赖,因此化 本的人气和曝光率都相当不错。

『麻将』本的爆发其实早有先兆, COMIC1 ☆ 3 时就已经是最热门的百合题材作 品。难得原村和有这么惹火的爆乳身材,非百 合题材也蓬勃发展,还有海底捞月天江衣和钉 宫理惠的墨西哥饼两大萝莉也十分能激发萝莉 控们的创作欲望。今年萌战麻将军团的强势似 乎很能说明该作目前在日本的高人气。只是大 手社团里相中麻将本的并不多,影响了整体的 作品质量。结果人气并不如化本和轻音本。

说到『轻音』就必须说到京阿尼作品在 Comiket 上的辉煌历史, 众所周知太元事言有 京黑帝坐镇, 所以国王我就不多显得了。 经音



本的爆发同样也在预料之中, 动画虽短, 完结 的却正是时候, 赶上同人漫画家们看完动画, 再花个把月出本,游刃有余。不过老实说情节 上还是那么单调,老三样:百合、零本、梓喵本, 梓喵算是继 COMIC1 ☆ 3 以后的新题材,由于 之前开了一届轻音的 ONLY 祭 "放課後ティー タイム",梓喵的走红也早已毫无新意可言了。 唯一能安慰一下轻音众的是力挺轻音本的大手 社团不少,从治愈系到重口味,选择面甚广。 到头来总能找到一本适合自己的。

EVA 这次又是大获全胜, 追溯到晴海时代 和有明初期,也有过 EVA 全场制霸的历史(神 主 ZUN 笑了), 这次庵野老痞子只是用最新高 科技电饭煲重新闷了一锅冷饭,居然还是让宅 男们吃得泪流满面。最显著的一点是, T2 ART WORKS、CARNELIAN、雷神会、无人轨道、 富士壶机械这些过去与 EVA 八竿子打不到一块 的大手社团居然也纷纷来赶时髦,能看到许许 多多种熟悉的画风来刻画凌波、式波、真希波 这"三大波"固然令人雀跃,不过理智地想想, 看同人本毕竟不是只看封面看插画,内容才是 漫画的本质, 话说老庵野炒的一手冷饭, 难道 同人漫画家们就能画出什么新意来? 结果还不 是千篇一律的真希波啪啪啪和明日香紧身衣而 已,到头来就成了比拼画功和工口程度。杯具, 绝对的杯具啊!

游戏改编的同人志方面,这次依旧是 『ア マガミ。的天下。尽管。怪物猎人。本数量庞大、 但是由于最新的 MH3 公布太晚, 这次并没有 见到为新作应援的同人本。"造妹本"(偶像大 师)尽管源源不断,其实早就司空见惯,激不 起什么好奇心。早先小有爆发的『QMA』和『星 之海洋4」的本子也销声匿迹了。『アマガミ』 本身软妹众多,原作又是全年龄,可以找的题 材很多,这次有凉屋、甲胄娘等名团加入,还 是很有看点的。冷门作品中 6 月在 PS3 平台上 发售的「萝洛娜的工作室 ~ 阿兰德的炼金术士 ~ 』异军突起,估计出乎所有人的预料。

这次大会结束以后,又有大量同人志速 度进入通贩环节,一如既往的百家争鸣,一些 主要作品和社团的人气分布情况也可以从中看 出一些端倪来。在老虎洞各店的周销量榜上, 『轻音』『天才麻将少女』『化物语』『凉宫春





日』「怪物猎人」和东方系列都占有至少两个 席位、几个人气社团如真珠贝、うどんや、 Digital Lover、徒步二分的新作都受到不同程 度的追捧,不过热卖的新刊中总集篇不少,出 于性价比的考虑自然会卖得好一些。市场的主 流仍然是画风好,并且略带些情节性的工口本, 对漫画剧情有一定鉴赏需求的朋友不妨关注下 国内汉化组挑选的作品,通常来说经过汉化的 本子不是超级大牌的,就是内容比较有意思。 例如去年 C75 上けもこも屋的龙与虎本『ふわ ふわあみあみ」、第一时间就有大批汉化组争 相抢食,其内容自然也不会让人失望。今年也 有类似比村乳业的『化物语』本『有罪証拠物 件 壱号』这样值得一读的有趣本子, 如果是 Comiket 的初心者或者懒得动手收本子, 又想 找些对口味的本子浅尝即可的话,不妨在看完 本文的推荐以后去逛逛论坛、问问百度。

顺带一提的是, 卜面的 22 组点评刻意避 开了一些超大手和全彩画集、CG 集,本意是 推荐更多更有意思、更具可读性的本子给大家。 而一些极具欣赏和收藏价值,但无需做过多点 评的名作、画集则会在表格中出现,并以"收 藏度"这个指数作为推荐标准。



## 佳作点评

## PICSIX (#ESE)

実型 | 叫人声 労扱 | 全年前

近两年在 Nico 动画和 pixiv 上 声名鹊起的 huke 推出的最新同人 志画集,同时也是自C74开始连 续流出的第三本完美扫描版。去 年这个时候发售的是『BRS Visual Works』画集,然后陆续又公开了 不少 BRS 的作品, 直到后者动画 化的消息公布,『PICSIX』将 BRS 的人气又推向了一个新的高潮。画 集中收录了不少在 pixiv 上展示过 的作品, 更多的则是首次公开的新 作。尽管原本画风就偏黑色系,这 次 huke 还是勇于尝试了将作品黑 白化处理,实际效果倒也不坏。几 幅 BRS 的代表作依旧是本作的焦 点, 值得注意的是又有暗黑系的新 角色登场, BRS 的世界观还在生机 勃勃地缓慢充实中。



## いちゃいちゃレールガン!3 | 機 型編



简单单的情侣对话和不经意间的牵手。这样的作品也只有 NtyPe 才画得出。要看工口本的话可以选择 SAZ 和たくみなむち的本子。

## びゆあていはるはる「器」品



受益于公主恋人」
动画化, 近来人气飙升的こもりけい的 新作,题材是 Galgame 史上两 大人妻肉壶之一的柚原春夏阿 姨,こもりけい大胆的作画和 笔力使本作从大量春夏本中脱 颖而出,与みたらし倶楽部的 秋子阿姨本遥相呼应。

こもりけい的漫画画风 以简洁干净的黑白线画为主。 但上色的彩稿也同样出色。看 过『公主恋人』动画的朋友一 定会对夏洛特嘴里常说的"尿 GAME"一词印象深刻,于是 你可以想象こもりけい历来对 这方面有特别癖好。

## EYAKIYAMA LINE

見が:用入む 分類・主印

与其说异色, 莫如说相当 原色的一部漫画, 完全的铅笔 画作画, 封面彩图也很素雅清 新……但是这只是表象,故事 的大纲是一个猥琐肥猪教师是 如何想尽办法与妙龄女学生啪 啪啪,并且从第一话的迷〇, 升级为这次的 NTR。令人佩服 的是作者对 90 后少女和猥琐中 年人两方面人物心理的准确描 摹, 再加上啪啪啪场景的脑补 能力超强, 在画风不华丽的情 况下完全靠构图和分镜取胜。 カルーア鈴木目前独立经营社 团,而且出道时日尚浅,知名 度不是很高,但相信假以时日 一定能成为有所作为的成人漫



## Neko Works(sayori) Neko Paradise

● 型 ・ 両人 毛 分級・工口



在11区也拥有极高知名度, 天朝众的骄傲 sayori 的本子。这次 Neko Works 得到了壮大,有 画师 ideolo 加入,也是非常有 的萌画风和上色水准。这次的十二个 Neko Paradise 』实际上一大半是 C74 的免费配布黑白同人志『Neko SocksX』的境色重发,有 sayori 大十分难得的漫画短篇。目前与 职业插画家的 sayori 在漫画图节 技巧上虽然有点稚嫩,但彩写后能 是大师级水准,希望两人今后能 持高产,新作不断。

## アミえろ!

| 単版 : 円入2 | 仲間 : 工口

这本是 C76 最早开始流通的同人志,也是大会开始前唯一能下载到的"早泄版",所以比较醒目。另一个推荐的原。另一个推荐的原。是它是 C76 上比较优秀的 『龙与虎』本。之前就有读水水,在 C76 上难觅踪迹。在我看了一个一王三后之间的暧昧,同人创作自然兴致大减。

ED 的这本新刊显然抛开 不原作剧情,重新完位了亚美

了原作剧情,重新定位了亚美美与龙儿的关系,而且亚美美逆推了缩卵龙儿,两人中出成功。ED本愧是现役成人漫画家,笔调成熟、台词到位,剧情也比较完整,末了还有久坂宗次的恶搞四格漫,就是血腥了点……



## amile

#### 类型:同人志 分级:工口



另一本值得一推的龙与虎本,看社团名可能会陌生,如果说是风崎武士的作品,想必大家就恍然大悟了。冈崎武士笔下『龙与虎』中的人物造型有一种独特的绮丽感的人身比绝佳。身为老牌漫画得老道,继前作的养狗人生大河本后,这个人生大河本后,这个人生大河,是有点绝个们之间谈情说爱的感觉。

顺带一提,这次还有一本名为 『159』的画集被误当成是 C76 的新 作,其实是 C75 本子的再贩,不过 当成新作来收藏其实也无妨。

## IMMORAL

类型:同人志 分级:工口



## (A) 上海 (ME) 有罪証拠物件 壱号 【素製:電人電



## 化物贴

#### 의학: HAS 위학: 조리

最佳工口化本非ホムンクルス的 『化物骗』莫属。这个团的资料不多, 过去也没有作品可查,不妨看作是 C76 初登场。本子的剧情其实非常简单,战 场原把阿良良木用手铐锁在一起,于是 开始勾引的攻势。作品的精妙之处在于 步步为营的前戏气氛营造,以及战场防 吐槽两者间的你来我往,一步一步把剧



情推到高潮·····的一刹那,阿良良木早 XIE 了,真是喜感十足。再往后就是常规的啪啪时间,不过有了之前的铺垫,一切都显得水到渠成。



## OLD TUSH セクハラノ果テヲ妄想スル 🕍 🖫



本作对原作风格的拿捏超 越比村乳业,对战场原的傲娇 属性——不,如此病态应该是 病娇才是——刻画得淋漓尽致, 大段大段的个人独白, 而且清 一色的 YIN 语, 简直像是在写 黄色小说。实际上这都是战场 的情节,整个过程面不改色, 末了还来一句"我的第一次已 经赐予你了,二周目来调教后 面的 [ 哔一]", 没有比这更适合 做送给缩卵宅男的调侃了。

## 原脑补出来的情节, 也就是说 自己一边津津有味的说着黄色 故事,一边脑袋里想想啪啪啪







麻将 | 本目前 20+, 经鉴定除去原村 和本和百合本, 题材比较新的也就森井さん とこの的本子。这个社团名气不大, C73、 C74 时有过作品出现,尤其是去年的全彩。高 达00 本多少还是吸引到一些眼球。只是 论画集, 虽然线条过关, 但细节的把握, 尤 其是表情的多样性不是最理想。看得出今年 有不小的进步,『麻将》本里京太郎 × 部长 的本子还真是只此一家,内容也比较猎奇, 京犬狼打手枪被部长撞破, 慌乱间两人躲入 衣柜, 京犬狼居然在衣柜里强推部长得手。 内容固然有点乱来, 脑补的细节部分倒是不 错,类似衣柜的狭窄空间往往会出现不少板 限体位,一般只有工口漫画高手才会尝试构 思,森井さんとこの算是过关了。

## Confusion LEVEL A Vol.3 🞏 🚟



老牌 EVA 创作团体中从剧情到画尽 都比较上乘的一个,作者堺はまち目前是 COMIC 阿吽! 的主要执笔漫画家, 经营气 同人社团创作的主要两大系列是 EVA 和 TH2 里的柚原春夏熟女同人。这次的两本 新刊接去年 C74 的前作, EVA 方面由于还 有另一个属于凌波丽的系列『EDEN-Rei』 属于明日香的则是「Confusion LEVEL A 分别讲述真嗣与两人的同居生活。这次三 新作更多照顾到了一般向的剧情, 恋爱曼 素浓重,一改之前完全啪啪啪的工口漫模 式, 当然纯啪啪啪的情节页面做得很干净 看起来比较舒服、这是堺はまち的长处



### OTAKU SPECIAL /本刊特殊



かが・ほん

● 間 : 可人 3 分類 - 五口

一年多前『幸运星』还如日中 一年多后的今天 C76 上的幸 **産量本已经屈指可数了。メカニカ** ペンシル这个社团听起来陌生, 生食起成员之一的超肉老师估计还 是重唤起一些读者的记忆。新社 置原自超肉与TA&A(已改名为龙 三 等)两人已经合并了的各自的 - 人社团, 因此本子都分为前后两 ▶ part 由两人分别执笔。画过『半 三之空」「魔界战记」的超肉其萝 ₹ 
国风与原作比较接近,模仿起来 一分到位,颠覆小司弱气性格的倒 考定姐的情节也颇有新意。后半部 一之习巳苇的画功看得出有明显进 三,漫画中规中矩,小镜一反常态 三三子头倒是十分可爱。



## 经音本群像

「轻音』本数量庞大,到截稿为止已超过30+,从穿越乱斗的同人 言合集到千娇百媚的三次元 COSPLAY 应有尽有。不过题材的同质化也 是严重,大都就像之前所说的三板斧,抡完之后除了一手寂寞什么都没 電下,所以本子尽管多,可看性很值得商榷

让人印象比较深刻的『轻音』本有 SNOB NERD WORKS 的『ふうぞく!』,作者さめだ小判是『COMIC 快乐天』上的热门漫画家,拿捏工口题材手到擒来,较之一般工口本更胜一筹的是加入了男猪脚从而成为一王四后的多 P。

喜欢重口味和猎奇的朋友不要错过スタジオ N. BALL、蛸壷屋、白液 書房这三个社团的作品。スタジオ N. BALL 完全撇开了人气最盛的零和梓 每两个角色,而是把二线角色和纯配角的山中老师、真锅和等人也收纳 是来,让人眼前一亮。蛸壷屋擅长的是篇幅较长的本子,两个短篇搜身 中出和野外露出的情节也算相当有创意,而且同样避开了两个最热门角 。白液書房的名字想必经常看同人志的朋友应当会有印象,"アへ顔" 国风的两大元祖之一,而且还有重口的纹身打孔排 X 画面,估计论工口 度无出其右者。

全年龄本中有 Traumatize (籠目) 和ごと P的两册全彩本,大师水 生不容错过,顺便说一句籠目的本子后半部分还有一些其它作品,性价 定更高。ぷり桃的新作也是全彩,画功虽然不如前两位出色,不过生活 紀的氛围更浓,温馨以外还有诙谐。



## カネタマ



说到"アヘ顔"就不得不提到另一位开 山之祖武田弘光。身为工口漫画销量王者级 人物的武田主持着名为真珠贝的同人社团, 产出率还不低, 抓热门作品的嗅觉也不错。 这次的作品是『穿越宇宙的少女』本,选择 的是非常冷门的狮子堂高岭, 理由无他。这 个角色外貌、身材、性格各方面都最符合武 田的口味。当然本子的内容也很武田化-巨乳压顶、汁水四溅、アへ顔满载,还可以 看到武田独创的一些羞耻着装。对于特别好 重口的朋友来说,绝对不容错过 不喜者 千万不要靠近呀!

### 比較的ランアルなパンティなやまし カルテット3 コスプレ編



一直专注于『濑户的花嫁』 同人的一个社团,尽管成军历史 不长,由于画风与石惠有几分相 像,而且在工口程度上有过之而 无不及,这个社团也很快积累起 了自己的人气。作品的特点是情 节完成度很高,哪怕是纯啪啪啪 也不会草草了事,而且痴迷于 COSPLAY。这本新作就是原作 四大女主角登场, 并且不断在女 仆装、警服、死苦水等近十种衣 着中变化的着衣 Play 本, 玩的也 是一王四后, 工口的安排很合理, 过程的刻画也比较善始善终。

## DATE A LAB - ATTESTICA BLOOMING FLOWER

用一句话来形容每次的管家本就是"年年岁岁番相似,岁岁年年 人相同", 动画绵绵不绝, 人气角色却始终就那几个, 本子的内容可想 而知。这届大会上管家本依旧不少,勉强要推荐的话 D·N·A. Lab. 和 ARESTICA 这对老组合的新刊,无论从画技、篇幅和工口程度上都还值 得一看。宫栖里纱的画风素来就有天使脸孔欲女身之称,外表可爱的女 性角色啪啪啪起来毫不含糊,与她合作多年的有子遥一风格也十分相似

顺带一提,不久前玛利亚的声优田中理惠小姐推出了自己的最新个 人写真,这次上乃龙也的管家本居然把写真集的封面一同画成了玛利亚 的同人,算是小小的惊喜吧。



## 泛及川道场 フェリ先輩に蹴られて踏まれたいっ!! 素濃に至合き

著名社团丸田道场这次选择了令人大 呼意外的冷门作品『钢壳都市雷吉欧斯』 好奇之余惊喜地发现本子的质量超高。剧 中雷冯的后宫路人皆知,同人素材看似丰 富, 脑补女性角色情欲的表现却并不容易, 所幸丸田道场做得很棒。作品中各种姿势 和体位不仅新奇,表现力方面也十分考究, 笔力极其到位。冷傲的菲丽前辈光是一双 裸足就令广大宅男大硬, OOXX 过程中双 方表情和语言的拿捏更是一绝,不知不觉 中一页页就翻到了末尾, 让人大感畅快和



#### Toucco

## EG the Maniac Journal ELGENSOU 【詩篇 場合



众所周知本刊里聚集了很多东方青, 而每 次 Comiket 有半数以上的作品都来自于东方 Project 的同人,这使得东方青们底气十足。目 前已流出的东方本大约70+,从中选择这部作 品推荐多少带有点恶作剧的意味, 本子的口味 之重,内容之变态估计能把很多东方众看哭了。 当然偽製 pucco 的画技有其独到之处,绝对过

作为补偿还是推荐几本正经的东方本吧, D.N.A.Lab 的本子从彩图的质量到红魔馆主仆 3P 的情节都绝对上乘;超内涵团徒步二分再开

新系列 第零地狱!。新的激斗在咲夜和古明地姐妹之间展开; Missing Link 则贡献了上色最华美的红魔馆四人众的全彩画集,绝对值得收藏; 羊箱的四格漫画和恶搞则是轻松消闲的最佳佐料。

### STUDIO S.D.T. RASHBOX#19

最后一组留给唯一的一本推荐 CG 集,来自于著名画师结城辰也领 军的 STUDIO S.D.T., 一支东方同人的名团, 作品清一色 CG 壁纸集, 本刊的很多文章里陆续使用过不少他们的作品。这次创作的并不是东方, 而是结城个人很喜欢的 DJ MAX, 收录的 8 枚壁纸张张精美无比, 最大 尺寸支持3840×2400,对于广大宽屏显示器众来说,极具实用性。

今年的很多优秀 CG 集都尚未流出,还需要耐心等待。





			名家轨道		<b>收藏度</b>
8	同人 Circle 名	作品名称	作品出处	0/6 轨业	* * * * *
	HAPPO 流	IMMORAL	原创	超大师级人物时隔3年里区 Collinet,二十版情况确 7 18115 II 741/47418	****
	Number2	たくじ本	原创	被大叔中出的巨乳少女	***
モセシュンサク	无限轨道	ポプソクラブ	原创、EVA	号称雑前排起 20 分钟脚程长度巨龙队伍的无限轨道所发行的"神物"就是厚达 122 页,由 21 组知名画师共同完成的同人志「ポプソクラブ」, 另外他此次与 SIDE EFFECTS 合体出展,个人作品还有 EVA 本和为「晓 之护卫」绘制的企业物	****
露树、みつみ美、中村毅	CUT A DASH!! & BLAZER ONE、伪住所不定	Eroquisse, esquisse petit II	综合	又到 Leaf 御三家时间,全彩全年齡本依旧水准颇高,但另一本全彩工口 老实说诚意欠奉	***
ONY	T2 ART WORKS	COLLECT1	合集	开始经营同人活动以来的首部精选画集,连同一如既往强大的夏季商品 大礼包,榨干了宅男的口袋	****
ARNELIAN	CARNELIAN	BENIGYOKUZUI VOL.24、	EVA、初音、原 创	C 姐全面入侵 EVA 领域,售出的明日香礼包内包括有笔、卡片盒、扇子、纸袋等,另为一张名为   Lemonade Kiss   的初音 CD 绘制了 Booklet	***
HINGO、等	Friendly Sky	NODOKA~和~、等	麻将少女、轻音、 东方、原创	08年成立,人气蹿升极快的新社团,吸收了原先台湾地区的画师 ChuN的社团风舞结界后得到加强,目前立足于日本进行活动,首次参加Comiket 就一口气推出了 4 本新刊,包括原创的兵器娘图鉴	****
至卫乙嗣、浅木柚	Closet Child	RE : Miokurukara	原创、绝对可怜 少女	这次换近卫单骑赴会,新刊有个人原创画集《Re: , 封面少女极其诱惑, 另有绝对可怜少女本外加电话卡组	***
电珪一	ペン禅一如	ヒロインのくせになまいきだ	原创	与 <b>ウサ</b> 大王合同出展,新刊为超过 30P 的原创画集	****
采崎暮人、黑谷忍	Cradle × Puffsleeve	Color's Odyssey	原创	深崎和黑谷二人组这次与音乐人 Yack 合作,为 CD 「Color's Odyssey 绘制 Booklet	****
<b>要</b> 又奏	JOKER TYPE	Symphony, DREAM RUNNER	原创、麻将少女、 轻音等	西又葵老师此次的阵容庞大到令人乍舌,总计有原创志一本、麻将少女 40P 同人志一本、轻音同人商品套装一个、水上用品套装一个、合作同 人志一本、电话卡组一套、还有抱枕一个,真是好凶猛!	****
<b>冷平广</b>	HEART WORK	夏のらくがき本 2009	原创	短小精悍的 11P 收录了彩页、线稿和原创小漫画,一切都充满了夏日的 气息	***
ĸE.	KEI 画廊	画 vol.4、画 mini vol 01	原创	个人原创画集 画 第四作,而且今年开始附赠黑白的 画 mini ,另外还为 HARDCORE SYNDROME 的新专辑绘制 Booklet	
植田亮	Fancy Fantasia	アリスと不思議な幻想世界 3、蜻蛉	原创、东方	贯彻植田亮一贯幻想华美风格的全彩画集,配合 PNG 画质收藏版品质无与伦比;另外还为 C-CLAYS 的东方音乐 CD「遊穹」绘制了 Booklet	***
すぎやま現象	現象工房	ımmaculate Adagıo solo 10	原创	社团代表すぎやま現象目前包办「姬盗人」的封面绘,画风华美隽永, Comiket 上历来以精美的大部头彩画和设定稿画集吸引大量人气	****
尾髭丹	サークル尾髭丹	おひげぼん くらすめいとら ぶの一と2日目 上中下巻	原创	短时间内异军突起的超重口味写实风格同人社团,钟爱女子高生,写实的画风容易引起部分读者的不适感	
凉香	凉屋	あなたを虐める 100 の方法	アマガミ	出售的商品中有一块很变态的死苦水毛巾,妹子胸前的一块空白处居然 还可以自己写名字	
和泉つばす	翡翠亭	Colorful Pop 7, moe pop 14	原创	个人两大原创系列画集分别推出最新作,外加一个夏季大礼包,画集的录 08 年下半年到现在的部分商业版权画作,值得收藏	
伊藤ベン	Ben's Works	TYPEMOON LABORATORY [Ver.fate]	Fate/SN	继 C75 的预告篇之后,正式开始了以型月社作品人物为主角的原创同人系列,第一弹是 Fate 篇	
咖啡贵族	ロイヤルマウンテン	CLEAR BLEND	综合	夏季版的全彩个人画集,不过着装似乎还停留在早春时节,封面的水料其实是个幌子	
かえで、まこと	しぐにゃん	しぐこれ 12、等	轻音、东方	彩稿和线画两方面笔力都相当出色的女性同人二人组,东方向的同人为其著名	
藤真拓哉	Essentia	nyan nyan time	轻音、原创	轻音本区区 6P,线画集和纸袋更是会场限定,而企业物方面则要丰富的多成名后的藤真拓哉已经今非昔比了	
伊东杂音	富士壺機械	sweets+sweets	合集	看似是 EVA 本,实则是伊东杂音最喜欢的女装插画集	***
七濑葵	姬神		原创	去年 Big Sight 卖的是西又水,今年改卖"七濑水"了	**
池上茜	A.M.R& 大蔵大臣	RIDE-ON!	轻音、初音	除轻音梓喵本外, 这次的重头戏是初音的商品套装, 包括 PSP 痛贴、 室海报、手写板收纳盒和纸袋	
小原トメ太、さ ら小春	QP : flapper	QPchick_14、等	怪物猎人 EVA、凉宫	版权画作,此外还为少女病的新专辑,空想 RPG / 绘制了 Booklet	
馆川まこ、ゆえせつ	wnB	曹達色えほん、あちゃく	综合	WNB 成军十周年,除了全彩全年龄的主力画集,还有包括毛巾、电话中纪念马克杯在内的近十种商品出售	
鬼月あるちゅ	うどんや	うどんこ vol.6、おいでより ガの森	€ <sub>MH</sub>	MH 同人名团, C75 推出预览版的 <b>うどんこ</b> vol.6 正式发 <b>售, 高谱的特</b> 居然是内裤一条	
Atelier T artworks	i v <sub>Tiv</sub>		原创	首次给予关注的一位萌画师,由于参与了字木教哉的独立制作动 「CENCOROLL」的画集绘制而一同受到瞩目,画风纤细清秀,另外还 名家佳织的新单曲绘制了 Booklet	为
Neko Works	sayori	Neko Paradise, NEK WORKs 01	原创	天朝著名画师 sayori 的两本全彩新作,后者是收录了 pixiv 上最新画作部分版权作品的个人精选画集	
タコ焼き	焦げました	Onepi	原创	全年龄全彩 Onepi 整体风格清爽欢快,蓝天碧水下的爽朗少女,颇 治愈功效	★★★

## OTAKU SPECIAL /本刊特組

Ξ	GALAXIST	BLADE-X		BLADE 的个人作品,标志性的触手萝莉本,封面酷似 X360 游戏, 封意则是 SONY 的 PS3 风格	* * *
: "	みずきちゃんくらぶ	放課後フォトグラフ	42立	ごとP 这次好不容易抓住潮流的尾巴,全彩全年龄本,从温馨的角度发挥自己风格的长处	****
、	REI & Private Garden	Live ON!!	轻音	流行的梓喵本,非常带劲的足×题材	***
- 二克彩	€n ( †e ~ 2 )	和服でぶかぶかちょつと半 脱ぎな本	原创	全国巫女之旅这次临摹的对象是岩国代代相传的白蛇巫女	***
■ r,31	魔法侦探社	Magical Girls 5	廣炮	继续魔炮系列的创作,本次的题材是禁忌的菲特母女 OX 本	***
rine:	Mercure	びんちょうタン 学校編 2	备长炭、海猫	相比备长炭的同人志,江草天仁更受关注的显然是为「海猫」第5章创作的新海报	***
~ a i	PINK CHUCHU	放課後アタック、等	原创、アマガミ	原创的同人文艺作品系列『サナリカ』继续推出最新作,个人同人新刊 则是『アマガミ』本,另有夏季大礼包一个	****
	Indico lite	でざーと時間	轻音	在「轻音:本里再次大秀了一把自己服饰设计的爱好,关于制服少女的同人创作一直没有间断过	***
一直ふみたけ	ZIP&ZIPPERSROOM	Instant Music!	轻音、原创	相比 C75 原创内容大幅缩水,除了轻音本新刊还有运动毛巾、扇子、海报等一些商品	***
るかぜせつな、	ていんかーべる	Biossom Colors Celeste	原创	超人气萝莉画师团体。此次的全彩新刊是 C73 时推出的『Blossom Colors』的续作	***
3	VENOM	无人少女 - 梱枝りこ个人 CG 集	轻音、综合、原 创	又一高产的巨无霸级社团,商品中包括重新装订的全彩画集「幻灯白金」、 轻音本、原创本、电话卡、马克杯、PP 袋等	***
4	Huke	PICSIX	BRS、综合	同人志画集第6弹,延续厚重斑驳的上色风格,公开了最近在 pixiv 上发表的多数作品,包括一批《黑岩射手》的新作	***
1891	RETRO	Chronos	综合	老牌萌画师木场智士的新刊,尽管是全彩画集,但每次都是薄薄的十来页, 多少显得有些诚意不足	****
HT	D.N.A. Lab	BLOOMING FLOWER、等	原创、东方、旋 风管家	合体专业户 D.N.A. Lab 此次继续与 ARESTICA 和ふるり两社团分别合体 出展,三本新刊均有上乘水准	****
10	有業と愉快な仲間たち	エキスパートになろうよ!! 5.0、白黒月猫	原创	エキスパートになろうよ系列最新作,外加四格漫一本,令人哭笑不得 的是流出的压缩包居然是数码相机拍摄版	***
ja.	NAGKO	OFF SHOT	EVA	坚持多年的老牌 EVA 同人社团,继续 EVA 同人 CG 之路,这次的主角依旧是明日香	****
トク	5 年目の放課後	5年 Memorial	综合	这次的新刊华丽突破 50P 大关,从名字看就知道是 5 年来作品的一本精选画集,收录内容主要从网站 TOP 图中挑选,在配以部分新作	****
EU	偽 MIDI 泥の会	MIKANAL	ToLOVE 3	选择了最近人气回勇的「ToLOVE <b>3</b> 」,可惜的是原作却要被腰斩了······ 尽管画了幸运星,画了美柑,石惠大神依旧表示画贫乳很苦手	***
三夏王	LilyLilyRose	SUMMER SNOW、等	麻将少女、白色 相簿 2	其中一本是基于『白色相簿』第二季的原创同人志,作为新番开播前的 应援,实际上除了部分人物,内容完全是原创的	****
00	Chocolate Shop	The White Lion	原创	萝莉画师大神级人物,新刊实则是为一款同名 Figure 做宣传,精美的萝莉兵器娘让『武装神姬》系列 fans 泪流满面	****
- z. 5	firstspear	Strike Witches 砂漠の虎、等	强袭魔女、战国、原创	以海战兵器娘见长的野上武志推出个人原创系列、苍海世纪 的最新篇章, 并与岛田爷合作了强袭魔女的沙漠篇,巴顿将军华丽登场	***
モせなやう	KOKIKKO	花冠、ATHENS	恋姬无双、原创	近两年未进步#康的一位	***
m + 明	龍の金曜日	点、Vanilla and WChoco	轻音、原创	龙牙翔同样也到了同人活动十周年纪念日,力邀31位画师共同创作了合同本"点"以示庆祝,另有一册轻音新刊和一套夏季礼包	****
- 多冲人	70 年式悠久機関	湯に銭	原创	数字水彩画法创作的英伦风格浓重的作品,画风绝对是独一无二,华丽无比,按照惯例还搭卖商品,这次卖的是 T 恤	***
き、らぢま	バーニア 600	After Party	卓仓,	正式发起几年 Comic Party 十周年活动,与漫画家犬威赤彦合体出展,合作同人志厚达 224P! 身为实力派画师画功甚是了得,丰富的商品也彰显出大手社团的风采	
<b>建色雪</b>	MinusArtWorks	HEADGLASSPHONG	综合	利用多部人气动漫中的角色,与时下流行的耳机少女相结合的一部全彩画集,收录各型号耳机 22 款之多	***
F	Electromagneticwave	Power Drug Pop's	原创、东方	很难想象 POP 其实也是东方众, C76 上居然发行了一张大小姐信用卡。 再加上一本原创画集, 之前介绍过的痛缎带, 一张 CD 封套, 以及大名 鼎鼎的同人动画「坏掉的八音盒」, 已然横跨了 5 个不同领域	
フミオ	里FMO	Talga、岭上开花、等	麻将少女、轻音、原创	老牌同人社团里 FMO 酝酿两年之后高调出击 C76, 推出麻将本和一本全彩原创画集,另外还有轻音的 PSP 痛贴和纸袋	****

### 尼川

夏コミ的人气果然要远远超过冬コミ,一些大手社团由于时间安排的关系只参加夏コミ,使 写这次值得收藏的作品数量大大增加了。近年来随着作品展示和交流机会的增多,一些不知名社 室画技的进步显而易见,这届大会上全彩的本子数量明显多了不少。但是全年龄的作品比重却进 一步下降,优秀的全年龄全彩画集和情节出众的同人漫画依旧十分稀缺。反过来说,随着读者的 二味和燃点快速提升,能够打动读者的作品不可避免的越来越向工口的方向发展。某种意义上, 之是一场慢性杯具。

筋疲力尽的扫雷结束以后,又将回到原先的轨道,然后继续静候冬天 C77 的到来。好了,下 泵见!▲







假如诸位有耐性把今年 C76 上流出的同人音乐档全部过一遍的话,就一定会发现一些显而易见的特征譬如东方的份额愈发地扩充,这个趋势自从东方第七作 妖妖梦 推出之后就已经蔓延开来 这原本不算是什么新鲜事儿,但今年不少原本跟东方毫不沾边的同人团体也开始加入东方的队伍,譬如一直做哥特风物语 CD 的黑夜葬在 C76 上出了一张地灵殿中心金属 Rock 专辑 Catharsis; little white snow 甚至一口气做了 とうほう! 、 桜華抄 两张东方盘。最后结果是各家东方大手团普遍疲软,新晋团体却都有着不俗的表现

至于原创同人方面,最值得一提的莫过于大量 Nico 歌手的涌入了 经常上 Nico 的人应该知道 Nico 上一直活跃着一大批实力强劲的翻唱歌姬, うさ、ヤマイ、花たん、ほたる、nayuta 等便是其中的佼佼者, 她们都不约而同地开始与同人音乐人合作,参与专辑,从 Nico 走向 Comic Market 这个更加广阔的舞台

除去 Nico 歌手的亮眼表现,电子系同人音乐也在本届 C76 上大出风头 以 Trance、Techno、House、Hardcore 等主流电子曲风为中心的专辑至少占到了流出专辑的 60°。以上, 经历了 C75 物语 CD 泛滥的洗礼, 这次则是电子的大获全胜

虽不知下次同人音乐的风潮会往哪边吹,但对一个 Mania 来说,正因为同人是如此地自由和不可确定,它才具有了引人入胜的魅力!

## 。0. 东方系。0.0.



#### ● 团体: Alstroemeria Records

#### ●養糧: Fragment Reactions

永远都不会让 Fans 失望的东方团体——pemeria Records (略称 Alst)早已成了东 国人音乐的风向标,每次推出新专辑都会受 Fans 的瞩目,今年 Alst 在 C76 上也受到了 查的追捧,大家排成长队去购买专辑,热卖 F 多元甚至给周围的团体造成了困扰

Alst 的中心人物 Masayoshi Minoshima 一 王之表于将自己热爱的 Trance 曲风融入东方的 至于世界,此外他还特别喜欢挑选旧作中不引 主目的曲子来重新编曲,每每都能把那些在 王三中只有一连串音符变奏的 MIDI 曲编排得极 王公丽之能事,就像是在炫耀一般。在本次的 专辑『Fragment Reactions』中 Masayoshi 又是将旧作里不起眼的原曲『End of Daylight』拿出来当主打,在 nomico 离开后、Vocal 找了跟自己合作愉快的坂上なち

据说 Masayoshi 只用一天便完成了这首 End of Daylight』的编曲,副歌部分的"ぴーひゃらら (Pi-sharara)"是他在制作过程中脑子里一直不断重复的歌词,曲子做好以后,Masayoshi 跟作词 Haruka 强调这部分一定要用"ぴーひゃらら",被 Haruka 驳回后 Masayoshi 依然坚持己见,后来将做好的词曲交给なち时又遭到了对方的反对,结果还是 Masayoshi 排除众议、一直坚持到了录音结束。事实证明,Masayoshi 的决定是明智的,在『Fragment Reactions 推出后不久,从日本到国内纷纷出

现了"ぴーひゃらら"的中毒患者,乃至"ぴーひゃらら"还被作为洗脑词语之一写进了 Nico 大百科,足见其成功!事后 Masayoshi 在自己的官方网站上更新了一篇文章,讲述专辑的制作内幕,对『End of Daylight』这首歌,也是不叫正式名字反而称其为"ぴーひゃらら" XDDD

除去 "ぴーひゃらら", 专辑中的其他歌曲同样出彩, 笔者觉得已经超越了 C72上的 Dolls』, 是 Alst 迄今为止最好的一张专辑, 坂上なち、美里、mican\*、tsubaki (East New Sound)、绫仓盟 (主要是 Anipix 的 Vocal), 几位 Vocal 都有出彩的表现, 限于篇幅原因无法长篇大论, 这张专辑的精彩之处还是请诸位细细品味吧!

#### ● 团体: EastNewSound

#### ●专辑: Lucent Wish

比起 EastNewSound (简称 ENS)的前两 章辑,这张 Lucent Wish 着实有些令人失望, ■ 整体质量还过得去,但缺少给人惊喜的亮 制作阵容与前两张基本一致,包揽了全部 多三的依旧是黑鸟、Izu、raku、Crouka、すみじゆ 事人,Vocal 除了之前经常在 ENS 专辑里露 国的几位,还请到了 Nico 歌手ほたる和大家熟 一班茶太

在 C76 专辑发售之前,ENS 就已经将茶太是 Lucent Wish』做成 PV 放在 Nico 上供人试证 当时在歌迷中间引发了一阵不小的轰动 ENico 上放出主打歌 PV 也算是 ENS 一贯的 是,前两张专辑的主打 辩色月下、狂咲/绝死奏憐音、玲瓏/終 便都是如此。ENS 的 黑鸟在专辑的 BK 里说:《Lucent Wish》是 风神录》为中心,重点要表现日本的四季 穿透夜空,祈愿的残想,不知是否有人



#### ●团体: ALICE'S EMOTION

#### ●专辑:COLORS - カラーズ -

本次 ALICE'S EMOTION 的专辑『COLORS - カラーズ - 』集结了一批豪华阵容,绘制封面的是最近正当红的画师晚杯あきら,他因为给 C76 上出的东方游戏『红魔城』做了人设而受到不少人的关注。Vocal 方面还是经常合作的野宫あゆみ、佳织みちる和三泽秋,负责编曲的除了 ALICE'S EMOTION 的当家 REDALICE还 请 到 了 kz (livetune)、Tsukasa (Sound Online)、Betwixt & Between (myspace)、天音(Rolling Contact、Angelic Quasar)、DJ Noriken (SKETCH UP! Rec.)等几位知名乐师充当 Guest。

专辑中的 Arrange 部分比较普通,而几首 Vocal 曲却相当不错,推荐 Track 06 野宫 **あゆ み**的『Sleeping Beauty』,原曲是东方音乐的大热门"Necro Fantasia",Arranger 则是活跃在 Vocaloid 界的音乐人 kz,相信常上 Nico 听 V 曲的人一定对他非常熟悉,本次参与东方 CD,kz 的编曲还是给人带来了惊喜,不断回旋的旋律让人一边听一边也不禁想跟着轻轻摇曳,仿佛是浮游在碎片的无限之海中不知今夕何夕,倘若是了解八云紫的一些背景设定便更会觉得歌曲动人,那位 Sleeping Beauty 充满幻想风味的"蝴蝶梦",还是不要去打扰为好!

#### ●团体:SJV-SC

#### ●专辑: Best Wishes...

这张『Best Wishes...』之所以受到东方控的注意,主要还是因为专辑中收录了两首歌曲的完整版。要说这个,还得先从突然在例大祭6上崛起的新团体"アールグレイ"谈起。"アールグレイ"在例大祭6推出了东方 Drama CD 想い風~ The wind connects the world~』,整张专辑不论 Drama 部分还是音乐部分的完成度都极高,CV 阵容更是同人中难得一见的华丽(诹访子=成濑未亚、神奈子=平田宏美、早苗=今井麻美、にとり=神田理江、文=藤村步)。

故事的主题是"约定"和"羁绊"——还 未移住幻想乡之前的早苗曾经与大学里的前辈 梅莉许下过约定,后来这个约定在幻想乡通过 大贤者八云紫得以实现,整个故事虚虚实实, 散发着难以言喻的魅力。这个设定用到了东方 中一个颇有争议的关于"梅莉=紫"的设定: 不仅因为两人的长相几乎一模一样,能力也有 相通之处(梅莉是"能看穿结界【结界 = 境界】 程度的能力",八云紫则是"操纵一切境界的能 力",梅莉的本名"マエリベリー・ハーン"中 的マルベリー (mulberry) 就是桑葚, 成熟时呈 紫色,而八云除了"Yakumo",有时候也可以 读作 "Haun (音近ハーン)", 而且, 名作家小 泉八云未取得日本国籍前的原名就是"パトリッ ク・ラフカディオ・ハーン"。还有就是以前有 人问神主紫和梅莉的关系时,神主直接回答"ラ フカディオ・ハーン (小泉八云的原名)"…… 当然有关八云紫和梅莉的考据并不重要, 重要 的是,正因为东方世界的自由,所以它的二次 同人才会如此精彩。

有了アールグレイ首张专辑给人留下的美好印象,第二弹『天の海~From the sea of rainy sky~』也在东方控的关注中于 C76 上颁布。或许是由于『想い風』太过成功,『天の海不禁略显得有些平淡,故事说的是神奈子曾与龙宫使者永江衣玖大战一场,在双方将要决出



胜负之时衣玖却拒绝再战,恼怒的神奈子冷静下来之后,思量再三,最终接受了衣玖的劝诱, 是我搬进幻想乡……

有了这两张 Drama CD 的人气,收录了在 Drama CD 里只有 Short Ver. 的东风谷早苗角色 想い風』(CV:今井麻美)和八坂神奈子角色歌『天の海』(CV:平田宏美)的全歌曲集『Bes Wishes.』也跟着水涨船高。整张专辑走的是普通的 POP 路线,Vocal 方面有真理绘、真优、结果 そら等知名歌姬助阵,封面画师则是最近很中意出双巫女(灵梦×早苗)本的 GP-KIDS 的高菜しんの 他笔下的早苗总是有种说不出的贤惠可爱,让人忍不住想偷偷抱回家。『Best Wishes..』或许比不上其他东方大手团的华丽,但作为一张富有特色的专辑,还是很值得一听的。



#### ●团体: Sound Online

#### ●专辑: NOSTALGIA

总的来说『NOSTALGIA』是一张 Arrange 和 Vocal 都俱佳的专辑,Track 02,坂上なち的『Survive』、Track 03,美里的『Seek Your Mind』、Track 10,三泽秋的『Nostalgia』都是其中的上品,Tsukasa 虽然和 Masayoshi一样执着于 Trance,但两人给人的感觉总是不同,Tsukasa 喜欢在曲子里加进各种弹奏效果,Masayoshi则喜欢用华丽的鼓 loop。虽然没有像 C75 那样三家一起推出集合套碟,但 Sound Online、ALiCE'S EMOTION、Alstroemeria Records 三家还是有着良好的友情关系,这次Sound Online 的专辑里就同时有 REDALICE 和 Masayoshi 的 Guest,封面画师则和 Alst 一样,是回归东方的深崎暮人。



#### ● 🖫 🗷 : Halozy

#### Crescendo Planet

escendo Planet」这张碟无疑是本届 东方系同人音乐的最大惊喜了,扎实的 工力打造出多元化曲风,Trance、Jazz、 Bailad,各种曲风都得到了充分体现, 工力有出色发挥,处处都显露出 Staff 的

#### ● 团体: lemitsu.

#### Re1 -M- Re2 -Y- Re3 -C-

客观地说,lemitsu. 很高产,专辑的质量 至三得去,但也绝非能一听惊艳、过耳不忘 序更之,多听几遍,感觉就慢慢出来了。当然 是三云跃在 Pixiv 的画师**すずめみ〈**绘制的封面 配 三张套碟的封面分别是解决永夜抄异变的 三张套碟的封面分别是解决永夜抄异变的 是這(紫×灵梦)、咏唱组(魔理沙×爱丽丝)、 量這(蓋米莉亚×咲夜),而且都不约而同地 上下公主抱的构图,十分引人遐想,唯独就 了冥界组(幽幽子×妖梦),不知 lemitsu. 一会找机会把这个坑填满。

#### ● 団体: Silver Forest

#### ●表輯:東方ノスタルジア、東方夢想連歌

曾经看过一份针对东方同人音乐爱好者的 一等,里面有问题是:假如向一个东方的初心 三達荐东方音乐,会从哪些团体着手?被提到 三重最高的几个团体包括 Silver Forest、いえろ でぶら和 SOUND HOLIC。的确,以上提到 三型体都有几个共同的特点,比如编排上会比 重重原曲、Vocal 的表现很强势、歌词能很好 電景被劳,但每逢例大祭和 Comike 上他们推 章其,肯定还是会第一时间找来聆听。本均 章目,肯定还是会第一时间找来聆听。本均 三下 Forest 一口气颁布了两张专辑,主要以的 三、整婚 さゆり,虽然这次的整体实力有些 可是只要一听到さゆり姬悦耳清澈的歌声, 三是不由得会给专辑评个 A+。











#### ●団体:セブンスへブン MAXION

#### ●专辑:東方恋想郷 ~ Grazing Heart ~

不说再有多动听,本届 C76 上最有特色的 东方专辑一定非它莫属! 整张专辑的构成就是 一款美少女游戏, 封面封底都是仿游戏的包装。 一开始的 Prologue 里给出了大概的故事介绍: 购买 CD 的人扮演的是主角——一个正忙于大 学讲义的学生,某天清晨醒来却发现自己穿越 到了幻想乡,在那里遇到了许多性格各异的少 女, 能在天空飞翔的巫女、动不动就拿飞刀丢 人的女仆长、诱人去往迷途的黑猫、穿着制服 的兔耳少女……之后每个可攻略角色会演唱一 首由东方原作中的相关原曲编排而成的歌曲, 旁边再放上该人物的大致介绍, 甚至还仿照不 少美少女游戏的人物介绍那样加上一句最能代 表角色性格的话语。譬如灵梦的 Memo:"哎呀 真稀奇。你是参拜者? …不对? 应该没错吧"; 幽幽子的 Memo: "啊呀~你是新来的厨师?不 是吗?",不同人物请不同的歌姬代言,非常有

两位东方同人音乐的代表歌姫さゆり和美里负责演唱 OP 和 ED,在 ED 曲响起的同时,BK 出现了这样的字样,想必也是每个想穿越到幻想乡的人的心声——

要放你回到原来的世界太过容易,可是这样真的好吗?

是吗…懂了。不会再见面了吗…

即使如此,也能期待下一次的重逢…倘若神明有灵——



#### ●団体: FALSE&TRUES、いえろ~ぜぶら

#### ●专辑:東方彗麗歌 - Orbit of Diffusion-

C76上いえろ~ぜぶら一分为二颁布了两张专辑,一张是集结了本家两位看板娘醇厚御姐声的うつち一和清亮少女声的藤宫ゆき的『東方彗麗歌 ~ Orbit of Diffusion ~』,另一张则是披着 FALSE&TRUES 的马甲主推 Vocal "YUKI"(藤宮ゆき) 的『technological』。两张专辑都维持了いえろ~ぜぶら一贯的水准,『東方彗麗歌比较中规中矩,『technological』则更多的尝试了电子风格的编曲,听着藤宫清澈透亮的声线之中,有种与以往不同的感觉,只是,不管本家的 POP 混搭还是马甲的电子风,いえろ~ぜぶら的编曲实力还是一如既往地叫人不敢恭维,不过如同 Silver Forest一样,只要藤宫孃还在,いえろ~ぜぶら就永远值得期待。

#### ●团体: CYTOKINE

#### ●专辑: bifurcation

在SOUND HOLIC 的专辑中,邻人这位乐师就经常和 aki 在一起合作,两人合作产生的名曲包括『風 -KAZE-』中的『壊されたお守り』,妖 -AYAKASHI-』中的『the way we lost』、紅 -KURENAI-』中的『celebrate the colors tonight』等。邻人的编曲功底坚实,擅长用复古的曲风营造出一种幻想电子的氛围,听他的音乐时,脑海中总能浮现出连翩的幻想……这位乐师过去做 Vocal 的时候一直是用 Vocaloid 的初音未来,像是 C73 上颁布的风神录中心的hatch the new Flow』和例大祭 6 上颁布的地灵殿中心的『a+jugos』,除了调教初音的 Vocal 曲,还体贴地放上了 off Vocal 的版本(事实上大多数人的确只听 off Vocal)。

本届 C76 邻人终于想通,不再调教 Vocaloid,而是请来了aki 充当 Guest,专辑反映出来的真人肉声的调教效果十分理想,对于喜欢幻想电子的人来说,几乎没有鸡肋之作。aki 半机械却又不失感情的特质声线也确实非常适合演唱幻想风格的歌曲,Track 05的 everlasting circle 可谓将 aki 声线中的优点发挥到了极致,复古的 Disco 曲风,aki 的声音就仿佛是一种智能乐器一般,与背景的电子音效完美的交融在了一起,不愧是一首长达 5:51 的幻想!







## OTAKL SPECIAL / ARIEN

#### ● 三体: 東方幻想麻雀 オリジナルサウンドトラック

#### **回意组**,Disaster

最值得推荐的一张东方 Arrange 集,收录 一祭 6 上发表的东方同人游戏『幻想麻雀 一部的一些 BGM,包括 ZUN 的两首新曲 キュ アス上海古牌』『神魔討綺伝 AN ORDEAL 一M GOD』和羽鳥風画所作的几首原创曲, で多位知名乐师提供的 Arrange 曲

"羽っ鳥もさく共和国"的代表羽鳥風画一直 連名颇为欣赏的乐师,擅长 New Age 曲风, 三さ的曲子里总能听到一种宁静悠远的意境, 三島園画过去活跃在东方和『寒蝉鸣泣之时 二二次同人音乐界,也负责了游戏『水平線まで ラマイル』的部分作曲。可惜这位乐师虽然实力 一直未能红起来,本次能在『幻想麻将 三 3M 作曲里挑大梁,也算是对他实力的一种

#### ●团体: Zephill

#### ● 专辑:博麗神社の神隠し

博麗神社の神隠し』是主打和风的一张专 有不少亮色但算不上特别出彩,对于充斥 是一的东方音乐界来讲,原本应该更符合世界 是一种风反倒成了异色,或许是做和风比电子 是它时间精力吧。除了和风,专辑的另一个主 是一种隐",针对幻想乡中发生的一系列神隐 一种。 除听乐曲的人们需要根据提供的线索来 第二黑幕,当然谜题的答案是相当显而易见的, 是主幕后黑手的别名其实就叫——"神隐的主

#### ● 团体: SOUND HOLIC

#### ●专辑:地-KUNI-

继『風 -KAZE-』『妖 -AYAKASHI-』。
-TOKOSHIE-』、『紅 -KURENAI-』、『花
--- IA-』之后,SOUND HOLIC 为了完成
--- 系列推出的地灵殿中心 Vocal 集,无论是
--- anger 还是 Vocal 都是延续之前的阵容,总
--- 感觉,SOUND HOLIC 是为了完成任务才
--- 这张专辑。整体素质无功无过,完全缺少
--- SOUND HOLIC 将地灵殿圆满之后,不
--- 重莲船优秀的原曲能否为他们注入新的活力









#### ●团体:QLOCKS

#### ●专細・紅色の様か

总体上,专辑里的编曲部分比人声好听,甚至歌曲的 off Vocal 版也比原版有理、号 エデラ QLOCKS 当家乐师久远的编曲,总要惊叹其对于原曲的领悟能力,两首甚至两首以上的原言之能在充满想象力的精心编排下散发出动人的魅力。这张『紅色の織か』虽然明显感觉得到 GLOC\* 5 一始浮躁,却仍不失为一张需要细心品味的佳作。

## 

#### ●団体:うさころに一

#### ●专辑:うさころさん

うさころに一是一支围绕着 NicoNico 展开歌唱(检索 tag:歌ってみた)活动的同人团体,主要成员包括歌手うさ、ヤマイ, Vocaloid 系的制作人华饭(テキストP)、黑うさP、小林オニキス、RIO(X-Plorez)、KTG(チーターガールP)等,吉他手キル,画师驹形等人,初期成员有10人,2008年10月新加入2人,后来又加入1人,现有13人。

自 C74 开始,每届 Comike 上,うさころに一都会推出一张以 Vocaloid 中心的翻唱专辑,C74 上推出的『うさころ いち』、C75 上推出的『うさころ に』都是不少歌迷必藏的经典之作,"いち(一)"和"に(二)"两张专辑中的歌手只有うさ和ヤマイ,但到了 C76 的『うさころさん』、うさころに一不仅将专辑的容量扩充一倍、首次做了两张 CD 的套碟,而且还多了两位男性歌手 RIO (X-Plorez)和トゥライ,只可惜阵容虽然强大了,可听性却比不上之前两张了,或许是中了只要人气暴涨,质量就必然下滑的诅咒吧。

在之前的东方部分,笔者也向大家介绍了不少 Nico 歌手,うさころに一的うさ和ヤマイ便是笔者最早认识也是最为钟爱的 Nico 歌姬。うさ原名忍寺花奈,此外她还以はな的名义活跃在同人团体 "forest"和 "はなとオニキス"中。うさ的音色谈不上有多华丽,但那半透明、甜而不腻的声线却极具感染力,总能将每首歌曲中潜藏的感情用自己的方式演绎出来,初听之下或许会觉得普普通通,但只要在某个不经意的瞬间被触动,难以言喻的感动就会如同涟漪一般缓缓扩散开来,惹人眷恋。

"mylist/4168640" 是うさ在 Nico 上的翻唱 List,有条件上网的朋友可以去亲自感受一番う さ对不同歌曲的演绎。List 里时间最早的一首是 うさ翻唱的『you』(sm1903694),第一次听的 时候笔者禁不住被感动得眼眶湿润,以后每每 重听都依然觉得动人无比,视频里的弹幕到处 都是"神"、"美妙"、"快借这个机会表达对う さ的崇敬"之类的字眼,足见うさ聚集信仰的 能力。

与初登场就展示了惊艳唱功的うさ不同, ヤマイ早期的翻唱并没有什么特别之处,她的 歌艺是后来慢慢地磨砺出来的, 从ヤマイ的翻 唱 List "mylist/3068265" 一路听下来, 可以明 显体会到她唱功的进步。非要说的话,ヤマイ能 出名,多半还是归功于她喜欢拿自己调侃的幽 默作风。ヤマイ声称自己在女性中间很有人气, Nico 上高点击率的视频『百合の女の子達が倒 せない(绝不能被百合少女打倒)』(sm2105896) 唱的就是ヤマイ的真实百合经历:中学时第一 次被告白是可爱的小女生,后来连去看病也要 被女医性骚扰,此外她还将当年火遍 Nico 的 男女』歌替换成"女女"(sm2217487), 把 『灌篮高手』的 OP 歌词改得乱七八糟的『百合 が好きだと叫びたい(好想大声说喜欢百合) (sm2286351)。正是由于这些有趣的视频,ヤマ イ在Nico上被人尊称为百合风味的"姐姐大人", 她的视频里,经常会被男性求交往,女性求百合, 其魅力可见一斑。

うさ和ヤマイ聚在一起时总是透出一股淡淡的百合味,她们结成的组合名叫【憂病】(读作うさヤマイ),同时うさ还和トウライ结成了名叫【憂辛】的组合。限于篇幅缘故,うさころに一只能介绍到这里,C77还有机会的话再来补完【憂病】【憂辛】和其他NICO歌手吧~!

## ●団体: COSMIC COMIC, RIFF\*RAFF, ALTERNAIT ● 专辑: 全集 なかない君と嘆きの幻想

每届 Comike 推出一个 EP 的『海猫鸣泣之时』,其剧情走向总叫人牵挂不已,由 COSMIC COMIC、RIFF\*RAFF、ALTERNAIT 三个同人区体联手打造的"なかない君と嘆きの幻想"又是海猫控必收的精品,主要 Staff 包括绘制 CG Sico、铃井ナルミ,负责剧中真实舞台的摄影やマン、につし~、ナカガワユウスケ、YU-Z 整理 3D 素材的深谷良孝、作曲和制作 MAD 表本裕二,作词和统筹的につし~,以及演唱歌曲的新良悦子。

"なかない君"系列起先做的是寒蝉的同人, 名为 "なかない君と嘆きの世界", Staff 与现在 基本一致, 不过那时候每一卷中除了新良悦子, 封面画师 ico 也会演唱歌曲,到了海猫时代的"な かない君と嘆きの幻想", 就由新良悦子一个人 包揽全部歌曲的 Vocal 了。



当年 C71 上颁布的收录了 Vol.1~Vol.5 ≥ 有歌曲和 MAD 的『全集 なかない君と嘆きの言 界』是无数同人音乐 Mania 必备的珍藏品。之 后又创造了当时少见的同人专辑再版记录。 蝉暂告一段落后。龙骑士 07 开始了海猫的写作 "なかない君"系列也随之推出了以海猫各个 日 为 Image 的 "なかない君と嘆きの幻想"。新手 列于今年6月举行的某同人展上发售了最新。 Vol.4 之后, 他们在 C76 上毫无悬念地推出] 全集なかない君と嘆きの幻想』,包括一张 〇 与一张 DVD 的套碟,除了收录前四卷的全部 曲外、还另作了两首新曲『巡りゆく時』、『楽画 fantasm- J, DVD 里则是以 EP1~EP4 为印象 剪辑的MAD。这张全集原本就是定位为收藏三 质量之高无庸质疑,新良悦子的声线总是唱到 高音部分再刻意往下压, 充满力度的歌声中国 藏即将爆发的狂气感情, 却又是如此地含蓄。 忍,纵然心中汹涌澎湃,也唯有静静地守望看 下一个悲剧轮回的到来……



#### ● 章 体 : WAVE

#### VERIDICAL FACTOR

司人乐迷们非常熟悉的 WAVE 在本届 C76 丁一的是奈须蘑菇的 空之境界 的印象专辑, = - = , 包括 8 首 Vocal, 还有 WAVE 代表 · 'rrrigan 的一首演奏曲 用在歌名中的从 : 的编号代表着空之境界的各个章节:0是 起原 空之境界,从1到8则分别是 杀 □ □ □ □ (前)、伽蓝之洞、痛觉残留、俯 → 冨曇 \『 矛盾螺旋 』、『 忘却录音 』、『 杀人考察 』 未来福音』八章。

专辑的主要 Vocal 是歌姬片雾烈火和 ■ ■工作。BK 一开篇就是清容用隶书写下的 □ 诗——"易有太极,是生两仪,两仪生四象, 至重主八卦,八卦定吉凶,吉凶生大业。"除了 量電八卦,八个章节的 Image 中还蕴藏了佛教 5的概念,整张专辑就像是被环绕在静谧神 毫高宗教氛围中, 片雾厚重的唱功和周围的多 三章之恐怖的世界观出色的展现了出来……



#### ●团体: hosplug

#### 专辑:MW 1st Album 燐音 -RINNE-

MW(ムウ)是音乐人细井聪司与歌姬片 享取火、霜月はるか自 2004 年开始结成的音 - 三合, "M"与"W"表达的是"生与死"、 七与暗"等表象与内在截然相反的要素。『燐 膏 -RINNE-』是 MW 5 年来的集大成之作, 言辑的内容很豪华, 价格也是一样的豪华, 在 -mazon 上的通贩价格为 2625 日元,对于同人 云说,这样的价格高得有点离谱了……

#### ● 团体: CLOCK MUSIC

#### ●考辑:52 度の彼方/抱き抱える服

CLOCK MUSIC 是 2006年8月成立的一 个同人乐团,主要成员包括乐师ペーじゅん和活 跃在音乐界的歌姬茶太,该团自成立以来走的 都是清新治愈的 POP 路线, 在乐迷中间受到了 不少好评 C76 上 CLOCK MUSIC 颁布的专辑 包括 52度の彼方 抱き抱える腕 两首新 曲和这两首歌的 Remix 版与 off Vocal 版 茶太 近年来由于过度的商业活动导致有些迷失自我, 听到这张 CD 后我总算放下心来了,时光多变迁, 沉淀下来的是那些始终不变的经典, 茶太温暖 细致地唱着,不用描绘,那幅图景总是自然而 然地浮现在眼前,这才是本来的茶太……



#### ●団体:カヒーナ・ムジカ

#### ●专辑・カヒーナ・ムジカ 創

本作是以 "Barbarian On The Groove feat カヒーナ"的名义参与同人专辑与美、女手可引 曲演唱等活动的歌手カヒーナ的 2nd included 知名同人团体 Barbarian On The Groove 包括 了全部的作曲,从各个不同的角度挖掘了力ヒー **ナ**的声线潜力,相信她那充满力度与激情的事 唱方式一定会令你过耳难忘





#### ●团体: tie Leaf

#### ● 专辑:ツイソウの窓

C76 上霜月**はるか**为歌迷奉献的一曲,不过是随随便便的一曲,却依旧美得如此动人心弦(主编 Jedi 乱入: 爱霜月得永生)。



#### ●团体: M.Graveyard、CODE ZTS LABEL

#### ● 专辑: うみねこのなく頃に musicbox Red&Blue

于「海猫鸣泣之时」的出题篇 EP1~EP4 结束之后推出的"Music Box"总集,据说 CD 在现场就已经全部售光,担当的两位乐师分别是海猫的总音乐监督、从寒蝉时代就跟随龙骑士 07 的老基友 dai 和同人音乐组合 CODE ZTS LABEL 的代表 zts。dai 负责三 CD 的"Blue", zts 负责双 CD 的"Red",总共五张 CD 中收录了海猫原作游戏的全部 BGM,同时还请到了片雾烈火与佐仓かなえ来演唱根据原有的 BGM 重新编曲的印象歌 不管是不是喜欢海猫,甚至是暗中抱怨 dai 的编曲太过简陋,这套 CD 都应该是同人乐迷们应该人手一份的收藏



#### ● 团体: ABSOLUTE CASTAWAY

#### ●专辑:華明

ABSOLUTE CASTAWAY 是围绕歌姬中惠光城展开的一个同人团体,除了推出自家的专辑,还有参与一些同人 CD 企划。ABSOLUTE CASTAWAY 过去的专辑中,7th,主打幻想音乐的《Arco-Iris侧重表现和风的 5th 『季/唄』与 6th 『童怪奇譚』都是备受广大同人音乐迷们推崇的经典 CD.

本届 C76 上 ABSOLUTE CASTAWAY 的「華唄」作为 10th CD 发售,整张专辑以和风为中心、 洋溢着寂寥悠远的气息。Track 01「カガヤ」讲述了一段悲伤的往事,男人爱上了美丽的少女, 意满足少女提出的一切条件,为此不惜为她采下虚幻的水中月,可是越是追寻越是无法得到,最 男人失足跌落水池,成为了溺死的冤魂;Track 02 華唄』则是唱的以花为食的少女的故事;Tracolo3『おゆき』则是专辑的终章,待到冬天过后,一切都将随着春雪的消融而散去……



## OTAIL SPECIAL / 本版情報

#### ● 五体: Tynwald music

#### WHITE-LIPS VOCAL COLLECTION 2

ynwald music 是活跃在 PC 游戏音乐界的 成员包括包揽作曲、编曲、管弦与民族 養 奏的樋口秀樹和作词兼演唱的 WHITE- で。在 2005 年的 C68 上,Tynwald music 出 『一张 "Vocal Collection",时隔 4 年,"Vocal Dection" 的第二弹也于 C76 上颁布,专辑收 Tynwald music 四年来为ぱれつと和 light 1 与一些歌曲,即使是冷饭,却还是美得令 1 1 1

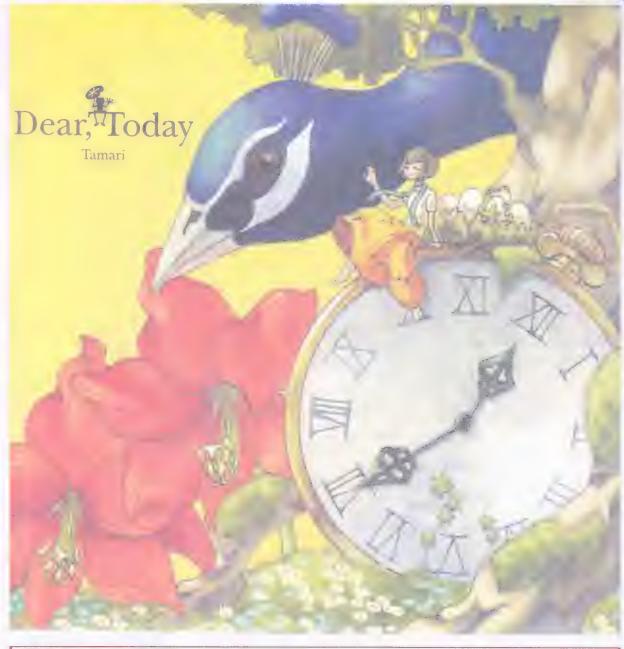
White-Lips

#### ●団体:はなとオニキス

#### ●麦類・ロスト・サマー

類如团体的名字"はなとオニキス",这是一个由歌手はな和音乐制作人小林オニキス 更的一个组合。はな其实就是前文介绍过的 き、小林オニキス是活跃在 Nico 上,以调教 BCa Old 闻名的 Producer。はなとオニキス的 合成立后,在去年 C75 上推出了一张名为 雨、 5り。/甘い罠』的专辑,「ロスト・サマー」 「们的第二张专辑,全部8曲,一如はな过 日全人的印象一般,没有太多的华丽点缀,只 一点一滴沁入心扉,直到你被はな充满感情 线打动为止。推荐 Track O3 的「甘い罠」 KO4的 眠り姫 和 Track O6 的「delight」。





#### ●団体:みずたまり

#### ●专辑: Dear,Today

有好嗓子却一直默默无闻的歌姬珠梨推出的一张专辑,制作阵容包括 Johnyo、五条下位、流歌等,曲风偏向 POP 风的治愈系,不算很有特色,但是值得一听!



#### ●团体: mimei

#### ●专辑、未明堂異問

mimei 的大正风物语 CD, 讲述了家住浅草甘味处"未明堂"的大正时代初中二年级学生ニューを在一个樱花飘散的大正现代颓废都市"ア=サクサ"中邂逅了来自平成年间的"目睛し童子"。 ラミ ……随 BK 还附送了一篇 「目隠しの国のアリス」的小说

#### ●团体: Re: Birth ë

#### ●专辑:アステリズモの約束

Re:Birth e 是 Vocal 许绫香 (aya\*k) 和结月そら为中心的音乐组合,首张专辑『セシアの翼』于 M3-2008 秋颁布。C76 上的『アステリズモの約束』是她们的第二张物语 CD。故事发生在有魔法存在的童话世界,人类的少女フィーネ得了不能暴露在日光下的怪病,只能每天晚在无人的游乐园"アステリズモ"中玩耍这天她又如同往常一般来到游乐园,忽然在扫。这天她又如同往常一般来到游乐园,忽然有清的魔法少女コーダ就从天而降。コーダ得知了フィーネ的病情之后,决心用自己的魔法帮助フィーネ回归光明的世界,两个少女许下的约定就叫"アステリズモの約束"……



#### ●团体: Voltage of Imagination

#### ●专辑:GO AHEAD - TEAM LEVIATHAN CHRONICLE / 全竜交渉都隊戦闘紀録



## GOAHEAD

TEAM LEVIATHAN CHRONICLE 全意交易景株 栽 號 記 錄

onoken feat. 茶太、三澤秋、片霧烈火

#### ● 1 体:森里屋

#### ●意義: Ex:hibition

Exhibition 是森里屋的十周年纪念专辑, 一 · 墨"与"夜"两张 CD, 集结了一堆闪耀 - · · 作舌的乐师阵容。为 CD 绘制封面和插 一 七是声名在外的画师ごと P、七尾奈留和し 一 是二, 否则应能为这张已经强到逆天的专 是值得用心细细品味的一张 C76 专辑



#### ●団体: ぶらんくの一と

#### ●参辑:ひまわり with soundtracks

276 同人游戏『ひ まわり 的 OST, 专辑 = 作素材的煉獄庭園 三非常之神, 喜欢 ■■风格的朋友可以去 \* 参 蹇 園 的 网 站 上 下 载 『三几百首曲子。

地:http://www. ≝ngoku-teien.com/)



#### ●团体: little figments

#### ●专辑: Review 11.8 "Full-Blossom Descend"



little figments 是乐师戸川いざや个 人的音乐团体, 专辑 走的是电子和风的路 线, 虽然全曲皆是电 钢琴的弹奏。不可思 议的是, 明明用的全 是现代感十足的编 排,带给人的却是一 种古朴悠远的意境, 究竟是怎样的神奇,

夏清诸位打开播放器,亲自欣赏一番……

#### ●団体:流浪の民

#### ●支援:ハルビュイア

ハルピュイア就是 Harpy, 希腊神话中女 董鸟身的怪物,流浪之民取这个名字是为了通 三专辑来表现人类自古以来残酷的动物本能。 建三歌词, 我们能够推断出这又是一个弑父弑 导的故事, Guest Vocal 请来了中惠光城、悠 夏等7位,曲风依旧是流浪之民所擅长的幻想 三季风, 推荐专辑里中惠的两首。

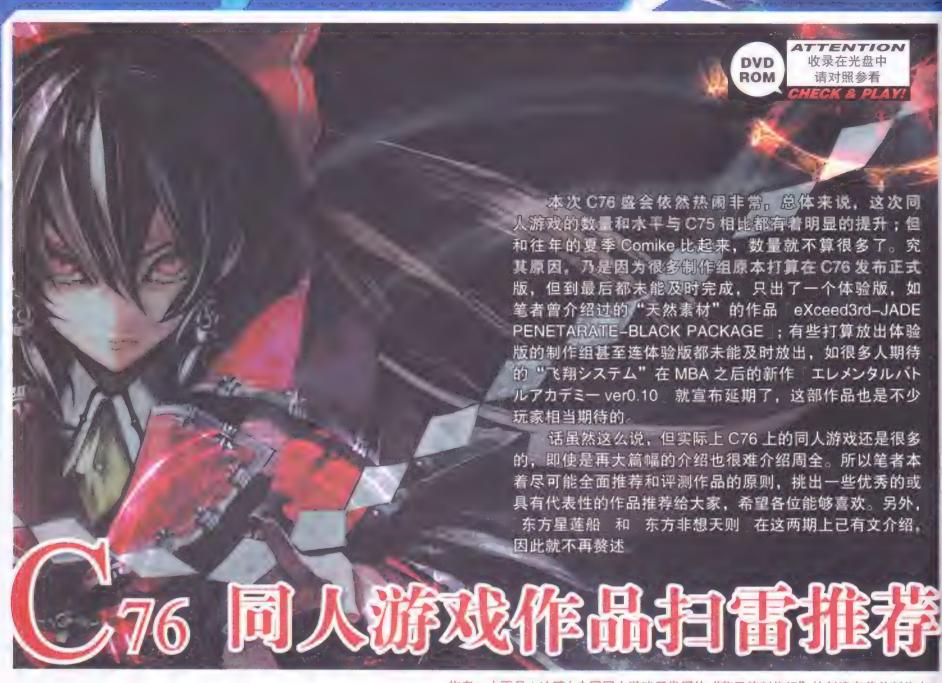
#### ●团体: Elemental Note

#### ●专辑: Melodie - 神が与えし連命の旋律 -

当一些老牌同人乐团涌入东方的时候, Elemental Note 却反其道行之, 玩到了第一 - 神が与えし運命の旋律 - 』是以 500 年前英法战争时的法兰西女英雄全女点情点。 まってこっき 之开出一轮永不枯竭的花朵! ▲







作者:水雨月☆冰璃(中国同人游戏开发团体"蓝天使制作组"的创建者兼总制作人

#### ARCANUM ECHO ~空色のエレクシア~

◆出品: Alouette-Ciel



同人组合 Alouette-Ciel 的处女作, 在本次 的 C76 上发布了完成版。作为 STG 游戏,本作 少有地在每个关卡之间都穿插了大量剧情描写, 包括人物对话、精美的人物立绘和CG等,游 戏模式也因此分成了 STG 和 ADV 两个部分 本作无论是背景还是人物都绘制得相当精美, 游戏画面清新可爱, 从世界观设定上也能看出 制作组的苦心

本游戏从弹幕类 STG 的角度来说, 难度并 不算很高,流程也偏短,比较适合刚开始接触 弹幕的初学者。在游戏系统方面, 能明显看出 事作组借鉴了一些比较优秀的同人游戏, 如双 可攻击系统和近距离攻击就明显带有了天使轨 二 (OHBADO 出品)系列的味道。不过在本

作中, 双向攻击不是分别对应两个不同的键位, 而是用一个按键进行方向切换的 这是制作组 有意做出的改变,但却使操作更容易混乱,尤 其是在弹幕混战的过程中

#### 游戏综合评测:

作为新同人组合的第一作, 本作在各方 面的表现都很优秀 画面漂亮这个优点不用再 多说,整体操作也比较舒适、流畅,制作组在 STG 系统里加入的一些更深层次的系统也值得 研究。游戏的音乐比较悦耳,但STG部分的 音效表现却不尽如人意, 交织的各种声音带给 玩家一种嘈杂混乱的感觉 不过瑕不掩瑜,笔 者特别推荐在本次 C76 上表现得很抢眼的这部







## 含短したたかえ! 乙女 Version3 ~ アリスからの招待状~

◆ 出品: PROJECT YNP ◆ 类型: RTS



PROJECT YNP 最近几年来一直在制作的 一点,就作品,是一个 3D 即时战略游戏。最 一点 版本 Ver 0.1 在 2007 年夏季的 Comike 上 一,此后每逢 Comike,制作组都会公布一 一版。正如制作组宣称的那样,游戏的重点 是"办力讨伐敌人"! 在本次 C76 公开的版 一种人了协作模式,此外还有包括增强敌 一种的新挑战模式,无论自己一人还是多 人协力都会有不同的玩法。除了对抗电脑外, 本作还提供了多人对战模式,无论是"联合对 联合"的战斗,还是生存战"2人对1人"都 十分吸引人。此外,游戏还追加了由"POP/ ElectromagneticWave"和空中幼彩分别设计的 两名新角色"アリス"和"女王"(CV分别是奥 村りお和天乙准花)。

制作组在游戏中进行的更新和改动也比较多,比如地图选择画面的重制和更新、"称号系统"的充实及新地形的加入等,都足以看出制作组的用心和诚意



#### 游戏综合评测:



## Alternative Sphere 体验版

◆ = 品:永久る~ぷ ◆ 类型:纵版 STG



永久る~ぷ的"原创纵版 STG"第3作, 至三有6面,在 C76上发售了包含前三面的体 饭。只能使用两个角色,游戏方式则是由攻 三零和支援者两人一组进行战斗。说起来,永 る~ぷ的游戏作品除了手感不是所有人都能 复宣(角色在八方向上的移动速度不同)以外, 国已的部分都还不错。

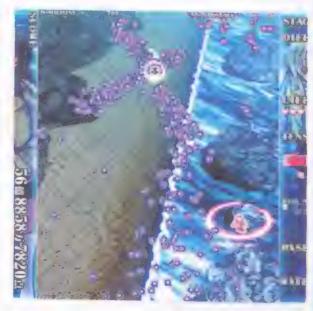
Alternative Sphere 的原画,是由"As-el"的铃乃音彼方和"苍空市场"共同担当的一一倍受好评的星海姐妹在本作中再次登场,在剧情上有一些联系(当然,即使玩家没一口初代也不会有什么影响)。系统方面,最吸的地方在于它上来的分数。以及利用累积





「倍率」的方式获取高分的打法。本作保留了等级系统,而 "Tension" 和传统的"侵蚀率"已经有所不同,当然,这是否与收点和结算有关,还有待正式论证。此外,本作在难度选择上多了"Normal"这个等级,其难度和"Normal"是一样的,只是生命值会有所变化。

故事发生在一个和「TWilight INSanity」类似、由计算机网络构成的虚拟空间里。在这个时代,所有人都把身体放在特殊的装置里保存,然后使用临时的身体进入虚拟空间,在非现实的世界中享受着新的生活。在"虚拟空间"里,人们不仅可以和其他人交流、购物和娱乐,一切感官体验也都能完美重现,包括感觉异性的温暖——这里就是"III-net(イルネット)",另外一个世界。但与现实不同,这个世界只是人为创造的存在……



#### 游戏综合评测:

Alternative Sphere 是继承了 TW on INSanity 部分人物和世界观的全新故事。当初被后者感动得一塌糊涂的笔者实在想不生不有存它的理由

◆出品: Frontier Aja ◆类型: ACT



红魔城传说「是 "Frontier Aja" 的处女作。 可说是东方的世界观与 Konami 的 恶魔城 系 列的结合。除了系统上是向『恶魔城』系列致 敬(学习)外,游戏的画面和人设的画风也几 乎和『恶魔城』系列如出一辙,就连宣传海报 都很有小岛文美的味道。虽然它把东方的角色 画成『恶魔城』的风格引起了一些争议, 但笔 者觉得这种另类华丽的画风也挺有魅力的。本 作的 OP 由著名同人歌姬茶太演唱, BGM 则由 同人作曲家柳英一郎负责, 歌曲和音乐都有非 常高的水准

这次发布的版本一共有八关, 难度属于中 上。可使用的人物除了发布前就已经公开的奇 露诺、美铃、帕秋莉、咲夜、蕾米以外,还有 两名新角色登场。作为处女作,制作组 "Frontier Aja"最近一直在非常认真工作并发布最新版的 更新补丁,就在本文截稿之前,它又放出了新 补丁的消息:再过20天左右就会更新EXTRA 的二小姐关卡。这对那些喜欢本作而又没有在 本篇游戏流程中过足瘾的玩家来说, 无疑是一 个大好消息

当然、『红魔城传说』还是有一些美中不足 之处,比如游戏流程中缺少『恶魔城·晓月圆 舞曲』里的大地图解谜要素。另外, 原始版本 (1.00版)全程都没有故事对话和人物 CG。还 好后来官方及时发布了更新补丁, 把这些都加 上了, 此外还有崭新的 OP 等新内容 (官方发布 的补丁比游戏本体还要巨大)

#### 游戏综合评测。

事实证明,Frontier Aja 把 BBB2 的开发工 作搁置,去开发『红魔城传说』的选择是正确的, 既保证了游戏的质量,也为后续作品的开发积 累了经验。作为 C76 上难得一见的动作游戏佳 作,『红魔城传说』有着非常出色的『恶魔城』 特色:动作流畅、操作感非常爽快,因此推荐 给所有喜欢 ACT 和东方系列的玩家





#### Mystical Chain

◆出品: LION HEART ◆类型: ACT



喜欢东方的玩家应该很熟悉 "LIC" HEART",几年前他们凭一部制作精良的东方二 次同人游戏『东方烈华传~ rift in a friends\*\* game. 』进入了玩家们的视野。在这之后 LION HEART 又做了一个名叫『ENDLE』 ALICE』的小品动作游戏,在他们的主页上第 费提供下载。这次的『Mystical Chain』是是 许久未曾发布的全新第三作,全名叫『Mystc Chain -First Release-』,官方称这个版本学 是最后的完成版,还有一部分隐藏要素没写写 (因为作者的个人原因导致)。当然,也不能证 这只是一个体验版,在C76上,本作以1 日元(完成版)的价格贩卖,游戏本体也是司 以玩到最后的。如今 LION HEART 预定在参考 发布更新补丁,将现在这个版本免费更新为量 后的完成版

Mystical Chain』的人物、画面、背景 特效等方面都非常优秀,能带给玩家华美的基 觉体验,这也可以看出他们长期开发游戏5000 累下来的深厚制作功底。本作的整体难度不是 很高,还有四种难度可供选择,以方便不同。 平的玩家



#### 游戏综合评测:

华丽的画面、爽快十足的操作感、动乐。 音乐,还有需要仔细研究才能顺利通过的关\*\* 设计,本次 LION HEART 的新作给了所有喜歌 东方的玩家一个大大的惊喜,同时也让玩家。 道了这个制作组卓越的能力和认真严谨的态量 如果你在阅读本文时还没有玩过它的话。王飞 赶快打开本期杂志光盘去尝试一下吧



### 方大运动会 博丽大乱斗 Rehearsal

●二品:トッパツプラン ◆类型:热血大乱斗



"トッパツプラン"是一个刚成立不久的同人组合,初次公开露面是在2008年5月的"例大祭5"上,那时他们发布了『东方大运动会动作试验版』。之后,在2008年夏季的C74上,他们又发布了『东方大运动会动作试验版夏到了今年的"例大祭6",出来的则是『东方大运动会博丽大乱斗Rehearsal』的体验版;转眼已是09年夏天,这部作品终于制作完成,发布了正式版。

东方大运动会 博丽大乱斗 Rehearsal 一看名字就知道是东方的二次同人创作,而且是乱斗性质的作品,登场的东方人物总共有 20 名,基本都是历代作品里的高人气角色。系统方面,则是借鉴了 FC 时代 TECHNOS 著名的"热血系列"作品,比如乱斗模式就是来自一热血运剂,而这次正式版加入的 4 人乱斗就明显是来自一热血格斗传说一了。本作的人设也很对地想向当年"热血系列"的画风靠拢,尤其是对战场面的造型,和当初热血系列一样搞突欢乐(当然,也可能有人没法接受东方角色变成这种画风)。游戏的画面和背景用色比较鲜亮,特效做得也算用心,玩家在游戏中会得到很不错的体验



#### 游戏综合评测

借鉴了FC上"热血系列"的动作类型式,在细节上可以看出制作组的诚意,操作愿题是本还原,再加上画面很舒服、人物也很搞笑,可以说是相当优秀的一部作品



### 異言意<mark>見</mark> desparaiso

◆二品:PlatineDispositif- 紫雨饭店 ◆类型:2.5D 洞窟(迷宫)探索 RPG





紫雨饭店的每作都必有复杂的游戏系统和值得大量研究、重复通关的要素,本作自然也不例外。在游戏中,玩家不仅要去探索复杂的迷宫和打怪升级,还要用技能开门、开锁、开宝箱并努力提升队友的好感度……游戏中各种严谨复杂的设定,让玩家至少需要十几个小时才能仔细体会,通关过程因此会比较累。不了解这个游戏的新手很可能刚进迷宫就团灭了

#### 游戏综合评测:

这是一款被玩家评价为"传说中的立体迷宫"的探索类游戏,本质上还是 RPG,只不过包含了大量其它的要素。笔者就属于不擅长这种游戏的玩家,基本上玩不了多长时间就会被一群怪全灭……不过即使这样,也不能否认本作有着超高的游戏性和钻研价值。所以,喜欢挖掘 RPG 中各种隐藏要素和迷宫探索的玩家们,本作非常适合你们来研究哦







### グラナエンブレイス 第一章

◆出品: ClassiC 思考回路 ◆类型: RPG



本作的类型为 3D 战略模拟类 RPG, 早在 2008年夏季的 C74上, 制作组 "ClassiC 思考 回路"就曾经公布过一个"动作试验版",在这 次 C76 上的发布已是相隔一年了。作为一个战 略游戏,本作有很多可以深入钻研的设定,游 戏性在同人作品中也属于上乘。3D 人物的制作 虽然有些粗糙,但战斗时的特效却非常华丽

"ClassiC 思考回路"本身即带有传奇色 彩,因为他们大部分作品的 Staff 名单只有一个 人——藏敷志功,只是偶尔会有其他成员负责 一些杂务工作,这方面倒很像"上海アリス幻乐 团"的神主大人。"ClassiC 思考回路"之前还 有两个别种类型的同人作品,分别是已经停止 发布的『落としマス』和现在仍在发布的『クレセ



ントペールミスト」, 后者在国内最有人气(收录 在『二次元狂热』第三期光盘中)

#### 游戏综合评测:

熟悉 "ClassiC 思考回路" 作品的玩家都应 该知道, 它从不缺少华丽的画面和值得仔细研 究的高游戏性, 所以每一作都能让玩家反复咀 嚼很长时间。但它的游戏也以超高难度著称, 游戏系统的深度和难度会让不少新手望而却步 如果你是一个勇于挑战有深度的系统和高难度 的关卡的玩家, 那么这个作品一定很适合你





### **| 苗の妖怪退治指南**

◆出品: GATLING CAT ◆类型: 2D 全方向动作、射击



和 C76 上发布的其它同人游戏相比, 早 苗の妖怪退治指南 的画面比较粗糙,但游戏 中的 CG 都很萌,可以在很大程度上赢得玩家 的好感 游戏的音乐和实际操作感都比较一般,

虽然不会对玩家的情绪产生负面影响,但也不 足以提供给玩家继续游戏的动力 笔者感觉制 作组 "GATLING CAT" 并没有用心对待这个作 品,似乎他们另有更值得下心思的事情要做

他们自己也说过:本作只是单纯模仿某个声音 制作出来的

早苗の妖怪退治指南『中有两名登場 (主角)可以使用,分别是早苗和椛。其中里 属于远距离攻击(射击)型,而桃则属于近 离攻击型。值得一提的是,本作虽然是二次司 但却包含了正作「东方星莲船」的一部分 因此制作组也在发布体验版时提醒玩家, 作品包含一部分星莲船的剧透,还没玩过。 船的玩家需要注意。官方把这个作品推荐 道并且喜欢早苗和椛的人



#### 游戏综合评测:

整体表现不过不失的一部作品, 如 美 = 2 组能用心一点的话,可能会更好一些 下上 早苗和椛的玩家而言,本作值得尝试一一 此之外的玩家就要看个人喜好决定了



### 杏奈ちゃん☆にお願いつ‼ウラーッ!

#### ◆出品:すたじお绿茶 ◆类型:迷宮探索 ARPG

早在今年的 4 月 26 日,"すたじお绿茶"就已经开放了本作的邮寄购买,所以这个游戏其实并不是在 C76 上初次公开。

本作是『杏奈ちゃん☆にお願いつ!!』的续篇, 杏奈ちゃん☆にお願いつ!!』这个作品最初是作 为同社作品『片恋いの月』的预约特典登场的, 到了本作才单独贩售(当然在名义上还是すたじ お绿茶的作品)。



本作以 GalGame 的方式展开,在迷宫探索的关卡之间穿插了大量的 ADV 演出。ADV 部分的立绘、CG 都很华丽, GalGame 的各种系统也做得非常到位;游戏的重点——迷宫探索的实质部分看起来非常精致,但实际操作感一般,大概是因为すたじお绿茶主要以制作 GalGame 为主,不太擅长这种类型的缘故吧。

值得一提的是, すたじお绿茶并非同人游戏组, 而是商业公司。它今年在 C76 上的主打作品是预定于 2009 年 10 月 30 日发布的新作『恋色空模样』的体验版『そうだ!神那岛へ行こう! (这也是 C76 游戏中值得关注的一作), 包括体验版本体和其它相关周边商品。



#### 游戏综合评测:

商业公司的类似官方同人的小品,只看标题画面和浅尝辄止的玩家真的会把这部作品当成 GalGame。本作各方面制作都非常精良,而且难能可贵的是,すたじお绿茶的作品主要以工口 GalGame 为主,偶尔做出这样一款轻松欢快的全年龄迷宫探索游戏也很不容易(是公・・・・)。所以,笔者把它推荐给那些喜欢Ga Game 和迷宫类 RPG 的玩家。









### マギマギ MAGI-MAGI

• 二品:白黑 Station ◆类型:纵版 STG



运年来,受到东方系弹幕 STG 的影响,本 ★三不被重视的这类游戏也越来越多,有相当 一型分都是直接借鉴或照搬东方的系统,『マギ MAGI-MAGI』作为其中的一员,自然也不 此如大家熟悉的 Shift 低速移动(到本作 重是按住 Z 不放),还有可以取得屏幕中全部道 具有经典的准东方式弹幕 BOSS 战。

除了标准的东方系统之外,『マギマギ 在 手上也有向其它成功的 STG 借鉴的地方,比 二三程弹幕(这种攻击方式也分为前方高威 二章中型和广范围攻击型)和近距离的多种攻 二章三 其中"妖精"系统的设定是本作的亮 三年果打倒一定的敌人、取得"妖精"的话, 三年果打倒一定的敌人、取得"妖精"的话, 是一只强化子弹的攻击力。同时,"妖精"也有 是三不同的颜色,不同的颜色只会强化对应颜 三三次击力,所以单纯收集一种颜色的"妖精" 三三次击力,所以单纯收集一种颜色的"妖精" 游戏中共有三个可选角色,三位少女每人都有各自的颜色(红/绿/蓝),她们身上的颜色也代表了各自擅长的能力类型。マギマギMAGI-MAGI 的人设非常清新可爱,大家就是冲着那些可爱的角色也应该尝试一下。

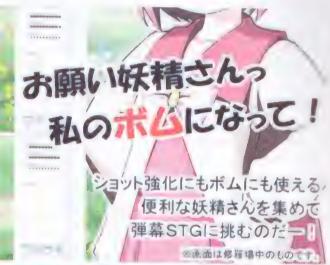
自称是专攻弹幕STG的制作组"白黑Station"搞同人也挺久的了,但由于他们制作速度缓慢及作品素质平庸的缘故,名气不是很高。在本作之前,他们还有一个叫丨瞬一MATATAKI-】的纵版STG,虽然画面华丽,可系统实在很差,国内虽然也有流传,但知名度却不高。对待『瞬』,制作组倒是兢兢业业,

最近的几次 Comike 都坚持参加。每一章 一章 哥哥哥斯版,可惜因为水平问题,一直是重量量。 关注

#### 游戏综合评测:

本作的画面不算华丽,甚至看不完的。 乐一般,操作感虽然不能说很优秀。 感觉也不差。每次都会拿这个作品一 的"白黑 Station"的认真和努力还是信息。 所以,对于玩多了 STG 大作的玩家是一 试试这种轻松质朴的小品,或许也是不是一





### East Emblem 体验版

◆ニ : くろいとこ ◆ 类型: RSLG



作为东方的二次同人创作、『East 中国】带给玩家一种全新的尝试:将东方和 三三堂的名作『火焰之纹章』系列结合,玩家 『写回合移动角色,一边战斗一边前进,到 三点、打倒 BOSS,完成制压条件后过关。

**劳戏的制作者也是『火焰之纹章』的忠实** 



玩家,这次的『East Emblem』是他们的第一个作品,在 C76 上发布的版本是 "East Emblem C76 体验版",价格仅有 100 日元。由于只包含序章,所以与其说是体验版,倒不如说是试作版(动作试验版)。由于 SLG 的制作难度很大,而 "くろいとこ" 只是一个新成立的同人制作组,它究竟能做出怎样的作品还不得而知。而且,这个测试版从系统到平衡性都还有不少问题,制作组也在不断发布新补丁进行修正。正式版预定于今年冬季完成,希望到时它可以给我们一个惊喜。

#### 游戏综合评测:

本作是东方二次同人中难得一见的战棋类作品,而且系统是借鉴著名的『火焰之纹章』,仅这两点就让它受到了不少关注。作品的实际水准可算中上,3D 画面虽然有些粗糙,但依然能作出华丽的视觉表现,2D 的人设也非常萌,可以说是能让人一看就喜欢上。至于系统和游戏性,鉴于本次发布的只是动作试验版,所以暂不作评价。总之,喜欢『火焰之纹章』系列的玩家大可以期待一下今年冬季的完整版,相信东方世界里的'火焰之纹章'一定会带给你崭新的体验。





#### 总结:

在本次 C76 上也有一些相当优秀的 ADV 游戏, 笔者推荐 "すたじお绿茶"的『恋色空模棒 は 验版和 "07th Expansion"的 うみねこのなく頃に散 End of the Golden Witch』, 前一个是可景町に 爱系 GalGame, 后一个已经不需要再介绍了吧?

为避免重复,本次发布的值得关注的同人游戏,除了东方的两部新作和上文提到司信息之外,还有一些笔者曾在《C75 同人游戏扫雷专题》(『二次元狂热』第五期)中介語に前信息記号版本,如橙汁的新作完整版 100%おれんじじゅーすっ!』、还有天然素材的『eXceed3ra-.-□E PENETARATE-BLACK PACKAGE』等,这些游戏本身的质量也很高,请各位玩家不要错过 ▲



在日本,个人独立制作动画的历史可以追 溯到 1970 年代末, 当时爱知县的一位牙医用 手绘和 8mm 摄影机创作了一部 4 分钟的彩色 实验动画。一晃30年过去,在独立制作动画 领域中已涌现出新海诚、吉浦康裕等实力派人 物,各类作品蓬勃发展,商业化案例比比皆是。 而另一方面,独立制作动画却很晚才进入同人 领域,事实上,在 C75 之前还没有同人动画(同 人アニメ)这一分类、虽然曾经有过为同人音 乐制作 MV 的例子,但那些充其量只是二次创 作的 MAD, 甚至只是 Flash。真正自主企划、 制作,并通过同人渠道进行流通的同人动画, 是从 C75 上的『梦想夏乡』、『こわれかけのオ ルゴール (坏掉的八音盒) 』『鋼鉄のヴァンデッ タ』这三部作品开始的(编者注:其实新海诚 的《星之声》最早也在 Comiket 上发布过,但 它最终被归为独立制作的商业动画)。

时隔8个月,又回到 Big Sight,上述三部作品的境遇各不相同。去年呼声最高、引发最多热议的『梦想夏乡』没有给观众们带来新的惊喜,暂时从万千关注的目光中消失了。『梦想夏乡』的主创社团舞风在 C75 后对新作的进展就甚少提及,在例大祭 6 上如预料般推出动画的 ED 单曲后,动画第二话是否能赶在 C76

上推出就一直成为关注的焦点。可惜的是奇迹没有二度出现,新作跳票了。舞风在本次大会上发售的仍旧是第一话『梦想夏乡』的 DVD,唯一的区别仅是将 4 页的第二话预告宣传纸作为特典封入了 DVD 中。以纸媒体代替预告片,看来第二话的进展仍不容乐观,能否在冬天的 C77 上露面尚存在很大变数。

去年的另外两部同人动画则不负厚望,各 自推出了续作。由『萌单』的作者、著名萌画 师 POP 领军的 ElectromagneticWave 已连续 两届大放异彩,由他们独立制作的同人动画『こ われかけのオルゴール」继去年的 PV 首弾惊艳 出击之后,这次又如约献上了长达5分51秒 的预告片 PV 第二弹。种种迹象表明,全长 30 分钟左右的动画制作已近尾声,并很快将会进 入商业贩卖的渠道。换言之,这部作品将会告 别"同人动画"的概念,变成普通的 OVA。或 许是刻意保留吧, PV2 加强了影音的表现力。 在剧情方面则没有透露更多。关键元素之一、 主角萝莉机器人花儿 (Flower) 和主人健一郎 的声优分别由浅野真澄和柿原微野担当,同名 歌曲『坏掉的八音盒』则由佐藤ひろ美演唱, 奇怪的是,这仅是插入歌,主题曲不详。早先 的 PV1 讲的是健一郎从垃圾堆里捡到了因机能

异常而遭遗弃的萝莉机器人。PV2 的新剧情看 取了两人共同生活第一天,清晨吃早餐的一个 小片段,剩余部分则是经过剪辑的全剧片表 尽管很支离破碎,但大致能看出整体剧情来 生活邋遢、爱捡垃圾的独居死高中生健一颤雪 然捡到了一个停止运作的萝莉人形机器人, 三 是二话不说将萝莉拐骗回家并放在储藏室里 镜头一转, 驱动萝莉运作的核心齿轮突然—— 转动,黎明时萝莉觉醒,并恢复家政机器。 机能, 开始自顾自地做起了家务。健一郎 声事 莉取名花儿,于是两人简单淳朴却又其乐融》 的同居生活就此开始。剧本不少灵感来自 形电脑天使心』, 其展开也大致能猜出一二 萝莉的过去、未来与主人公的生活交织在一意 有着令人揪心的曲折故事,尤其是健一郎手= 八音盒奏出的乐曲颇有些伤感,但最终也未是 不会是个 Happy End。

如果说「梦想夏乡」遭受指责的重点至于粗糙的人设的话,那么可以说,舞风的之一软肋恰恰是 ElectromagneticWave 的量量优势。POP 的实力确实不容置疑,一肩建立人设和作画监督两职,以高质量的成品互应了 Fans 们的期待。在重要的剧情脚本方面 ElectromagneticWave 群策群力,不求创新

### OTAKU SPECIAL /本是特殊

巨求完整,塞了满满当当30分钟,实属不易。 当然,一个同人社团的能量有限,但一个好汉 三个帮, 动画的音乐、主题曲和声优皆由专业 人士协助完成。『こわれかけのオルゴール』尽 管情节老套,走的依然是"天上掉下个萌萝莉" 笔宅男王道路线,但 ElectromagneticWave 的 **意意也无庸置疑。萝莉控们还是乖乖掏钱吧。** 

去年还有一部同人美少女萝卜动画「鋼鉄 のヴァンデッタ」, 但在另两作的光环笼罩下, 夏有引起太大的关注。C75上,该作首先推出 了"试映版",典型的美少女人设、主流的机 受没定、爽快连贯的战斗动画都让人眼前一亮, 可以说,它至少在人设、机设和 3DCG 上的 寒准已经和一般的商业动画齐平了。稍显可惜 意是试映版的 BGM 略显粗糙, 歌曲完全不搭 调,大大降低了动画的表现力。作风低调的制 №组サムネイル稳扎稳打,这次又推出了一个 表现剧情大纲的"音画版",着力在表述世界 可设定和人物背景方面下功夫,毫不忌讳地拿

出已经构思完成, 但还来不及上色的设定草稿, 并邀请到小清水亚美、钉宫理惠、本田贵子这 等豪华声优阵容担任角色配音和念白、较好地 勾勒出了战斗以外的人物身世、性格和角色所 处的舞台背景,一个少女誓死抵抗外敌的故事 若隐若现。由于实际的动画全部沿用去年的成 品,长达11分多的剧情几乎完全以三人的对 白配以简单的设定草稿和早期的视频剪辑合成 而来,视觉吸引力欠奉。不过相信只要假以时 日, 顺利的话, 在冬季 C77 上サムネイル就会 推出完成度更高的新版本 PV。届时,一个结 合了华丽战斗场面和深邃背景的完整故事也许 就会展现在我们眼前了。

宇木敦哉的独立制作动画《CENCOROLL》 这次也在 C76 上露了一回脸, 该作的性质比较 类似《星之声》。只是借同人渠道做个推广, 而后旋即商业化发售。独立制作的商业动画和 同人动画有时候在企划阶段往往非常相似,要 完全区分开来也并不那么容易。▲









# 字里的圣战!

## Comike 初体验

中国老话说不到长城非好汉、小南要达也带她去甲子圆、上连省三字先生则说"わ たしを有形に遅れてって(请帶販去有明 // --

Big Sight,國際展示功。有明。Comike·····在各种描寫 Otaku 的作品里。总是 少不了这个每年两度的世界最大的同人贩卖会。作为一个 Otalcu,如果没有去一次 Big Sight、肯定也会有人生不完整的感觉。

请华大学次世代文化与娱乐协会已经是禁四年参加夏 Comike 了。然而由于种种 原因,笔者总是未能成行。今年夏天,笔者有象脸够辗掉工作,揣上积攒的一点小钱。 随社团一起去参加了一次 Comike、下面、就是一个 Comike 初心者的种种尝试(基于 不能给天朝要趋的原则,显著已经做好了犯事的话题时提自己是棒子的觉悟)......



### 一日日

#### 服:キャーシャン

我想每一个初到东京的人都会在其复杂 异的地下轨道交通网络面前迷惑不解————— 个来自天朝的人来说,或许还包括那高昂至一 以接受的交通费。以日本地铁为主要场景的 品多如牛毛,比如这次过去前笔者刚好读了。 田正纪的『Sub Way』。嗯,东京的地铁深处一 定隐藏着魔物,什么地底王国魔界都市空间事 隙之类的一堆一堆, 你看帝都地铁两块钱至重 坐,就没这么多破事儿。

闲话休提,早上4点20起床,手里拿着一 张存在 PSP 里的地铁换乘路线图的勇者就接 了东京地下的迷宫之中。

鉴于毕竟是第一次去 Big Sight, 笔者意 择了比较稳妥的路线,在品川和人会合,然后 在这张换乘表的最后一站乘坐临海线前往至 一事后看来这不是个很好的选择,换乘三 多增加了迷路的危险, 而为了合流而绕的路盖 导致笔者只坐上了第三班临海线。



等待列车的ゴスロリ打扮的腐女



国际展示场到了一下车的参加者拼命的往前冲



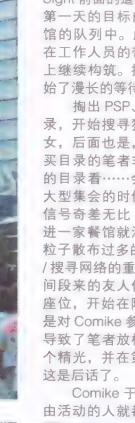
カンタム、台場に立つ! (RX-78-2 的眼睛里装上了 LED 灯 orz ·····)

#### MOE YOUR SISTER / 剪作法

630在国际展于场下车、特人产标上发展 站,顺着非常细致的指于增走更走、汽车。 熟悉(梦里)的建筑出现在笔者的世界。 Sight 前面的道路已经被一个个方阵所占据。 写 第一天的目标自然是企业区, 一行人站在了国 馆的队列中。此时展馆正面的道路已经幸运 在工作人员的带领下,方阵开始在两边的支路 上继续构筑。排好方阵之后,大家就坐下, デ 始了漫长的等待。 掏出 PSP、小说,或者更多的是 C76 的目

录,开始搜寻猎物。嗯,笔者的前面是两个意 女,后面也是,上下左右四周全是腐女,没钱 买目录的笔者非常厚脸皮地开始搭讪着鹭鸶大 的目录看……会场附近人数众多,又不像天颤 大型集会的时候会开辆中继车过来, 所以手机 信号奇差无比(顺便说一句,在日本很多时候 进一家餐馆就没信号了…这一定是米诺夫斯基 粒子散布过多的缘故), 经过不断的关机 开机 / 搜寻网络的重试,终于打电话联系上了不同时 间段来的友人们,大家拿包占住自己方阵中的 座位, 开始在附近草坪上消磨时光——第一天 是对 Comike 参加者最为友好的阴天。这也直得 导致了笔者放松警惕, 把经验者的忠告给忘了 个精光,并在第三天尝到了最大的苦果。当然

Comike 于 10 点开场, 9 点半的时候, 自







Nitro+的队列

让大家站起来并开始整队, 高喊着大家往前走 一步, 走一步就意味着多买到一本同人之类的 话。站着的队列果然可压缩空间很大,在10点前, 笔者的方阵终于又回到了 Comike 会场前的主干 道上。10点整的时候,随着主办人员宣布第76 届 Comic Market 开始,在掌声和欢呼之后。方 阵开始有序地入场。笔者所在的方阵大概排在 数万人之后(其中有大约一万人是通宵排队的), 轮到入场的时候已经接近11点了。冲上企业区 平台的笔者首先看见的是 Nitro+ 那比其它所有 队伍都要长上一倍的队列——看了看, Nitro-今年卖的是『スマガ』的套装,于是笔者就义无 反顾的排在了 Nitro+ 的队伍里, 其他人也早就 作鸟兽散,各自排在age和Type-Moon之类 的大手队列前。

Nitro+ 不愧是 Nitro+。场内最长的队伍 平台的这头一直排到另外一头。在右侧的柱杆 附近,通宵党已经在整理各自的战利呈。 者在两个小时的排队之后,终于站在了 Noto-的销售摊位前——排完一看 Type-Mann 哥之王 经没人了、啥きらきら、さくらさくら之类的一律全 灭。好在其他去排队的人也错得了各自自己 剩下的,就是四处闲逛以及还曾看了 = 17 = 5



**显立多于出现在我们眼前** 



真 东馆的第一批人



三年还了, 有人试图插队



先到的方阵



#### 最后尾

大约两点左右终于合流成功, 交换完战利 品的众人(笔者分到一套age,一套Type-Moon, 顺便自己还买了一套文学少女, 加上 Nitro+,这可是大出血了……)看着时间还早, 决定先去看"ガンダム台場に立つ"。国际展示 场的地铁站早已被凯旋的参加者挤了个水泄不 通,众人看了看地图上不是甚远的距离,决定 步行去参拜等身大的高达——后来证明地图上 看着不远的地方,你也得走上个4、50分钟

看完高达之后发现台场的地铁队列堪比 Comike, 已经排了一天队的众人决定走到東京 テレポート上车。途中路过了《东京地震 8.0》的 彩虹桥和假自由女神像

今天一天的最终目的地是新宿, 震撼的 EVA·破 给这充实的第一天划上了完美的句号

#### : 伊達政宗

鉴于第二天的主要目的是女性向同人,笔 者选择了比较轻松的中午时分入场。11点赶 到会场的笔者发现前方居然还有几万人的队 一这种前所未有的怪奇现象似乎预示着今 天不会是平静的一天。排了一个小时后进场的 笔者很顺利地先去西馆买了几本 Basara 的腐女 同人,然后在试图返回东馆的时候受到了阻力: 西馆的大厅里挤满了等待去东馆的参加者,据 说伴随着东馆电梯的再度故障(去年出过一次, 参加者太多, 电梯开着开着突然就挂了)。想要 从西馆去东馆的参加者只能从场馆外的道路绕 去东馆(1点左右正好是先去西馆的人逛完,准 备去东馆的时间)

排了一个半小时队,在馆外心惊胆颤地绕 路之后(不认识路的笔者总怀疑带队的工作人 员想把队列带出整个展馆好减轻 Comike 的人口 负担),我们终于到达了东馆,得以目睹到第二 天发生异变的原因——东方题材的出展被挪到 第二天的东馆了。神主 Zun 的队列在 11 点的时 候就足以绕整个东馆一圈还有余(这个长度超 过一公里了), 最终形态已经达到了纳斯卡巨画 的程度,被巴别塔吓坏的上帝要是看到这么个 场景大概还要再散播一次群体语言诅咒

第二天也是灵异事件最多的一天。根据东 馆彻夜组的所见,号称在第一天傍晚就出现的 第二天的队列在凌晨 2 点左右就聚集了两万人 左右。龙骑士07据说连头发都被拔下来完售了



从右侧的楼梯上去, 就是企业区的平台



非常细致的指示牌

## MOE YOUR SISTER / 等療域

## 三日日

#### 三: 团舞

在压缩了换乘路线之后,我们预计可以赶 与线的第二班列车,预定于 6 15 到达国际 三一点,然而天杀的列车到了品川。sea side 就 三一停滞不前——广播里说是首发列车的刹车 了。正在前面一站(東京テレポート)修理中 修理大概持续了 23 分钟,每次 Comike 都 表一通演说的站长就通过广播骚扰众人, 三大家打气。在还有 10 分钟左右的时候,大 下三经忍不住开始下车用两腿向国际展示场狂 是——然而这时候已经晚了,宝贵的 23 分钟 Lost 让乘坐红嘴鸥线始发的参加者大获全胜, 三少有一万人排在了临海线始发参加者的前头, 三型地顺延了 10 分钟的第二班自然也只能落在 三的位置



一、术其实只比树高一点点

我们下车后跟随工作人员的指示前往东区 \*三场结成方阵(小知识,这时候的队列顺位 是很严密, 走快点, 拎着两大袋待售同人的 €者大概超了整整一个方阵的人……)。在 G2 - E 全下的笔者很快就找到了坐始发来的同伴 巨互相抱怨了一阵列车故障之后, 大家决定先 三排一下 Comike 最大的大手——WC。排了一 --小时队,身心俱疲(但是舒畅了)的笔者 = 三回到方阵看书。这时候,被同伴提醒的笔 ₹ 发现,第二天排队时区区一个小时的太阳 三 经将笔者颈部晒得通红——这时笔者才终于 三章到,周围的人都穿着长袖长裤、戴着帽子、 呈 呈润的白毛巾裹住了脸和脖子 而穿着短衣 : 二, 除了两袋待售的同人和一个挎包什么也 **设带的笔者看着万里**无云的天空和无法直视的 三. 感受着颈部和各处裸露皮肤越来越明显 的刺痛,心中充满了绝望……

这时工作人员非常合时宜地拿着大喇叭走 1,边走边喊"请大家做好防晒工作、不要随 6站起,站起的人会被认为是需要寻求医护人 夏的帮助,大家如果有什么万一,Comike 就要



从右侧的楼梯上去,就是企业区的平台,前提是如果上得去的话……



Comike 最大的大手——WC

停力了,大家也不希望 Comike 停办吧"云云。

幸好作为一个宅,笔者的身体素质还不错, 二时也没有疏忽锻炼。熬到9点半,在目睹了 高围四五个人因中暑体力不支而被人抬走之后, 重新抖擞精神的队伍开始如第一天一样站起、 压缩、前进。当队列在东馆外绕了一圈终于进 场的时候, 东馆壁社团的队列已经在馆外排了 长长的一条……

冲入东馆,把待售物扔到次世代的摊位上, 揣着购买计划就开始直奔第一个目标——这次 的目标主要是化物语和放课后 Play 的本子,太 浪费时间的壁社团先放在一边。然而冲到第一 家目标的笔者非常FT地发现这家印刷出了问题, 看板娘在拿着封面和只有一张的内容在免费发 放。冲到第二家的时候——这家忘了打马赛克, 摊位被贴了个中止发售的黄纸, 贩卖者正在拿 一支黑马克笔一张张涂马赛克 orz。

虽然出师不利,但是没有停留的时间。继 续向此后的目标进发的读者虽然经历了许多这 种小插曲,但还是基本完成了采购计划——无 限轨道的队列太长了,虽然没有 Zun 那么恐怖, 不过也能绕东馆一圈。放弃无限轨道的笔者就 买了旁边的松本ドリル研究所。嗯……卖书的人 是一个 40 岁左右的大妈, 难道就是该组合的两 人之一么



《东京80》里的彩虹桥和自由女神像(伪)

东馆采购完毕,接下来是西馆。抛开了东 方的重压, 第三天去西馆的路途异常顺畅, 到 西馆之后果然不如所料,不到1点钟,所有的 大手都已经完售。悠哉游哉地晃荡了一圈, 找 几个认识的社团打了打招呼之后, 为了不浪费 Comike 的最后一点时间,笔者和人一起去了三



在企业区的国际交流地区的中国部分发现了前几届参加时留下 的同人。近年来參加 Comike 的中国社团也越来越多。据笔者 所了解到的,大概一共育 4 家来自大陆的社团参展。

最后一天的企业区已经基本没什么东西在 卖了,到处都在搞声优活动。白石、成濑、若 本等等都在各自的企业展位聊天扯皮说漫才。 然而这玩意儿都有人拉着线圈着, 要想看得提 前预订,负责维持秩序和驱赶试图站着看的群 众的人大概真的是极道人士。笔者只好走马观 花,每个位置听一会儿。而在声优活动中最大



痛車!痛車!(上期新闻中介绍过的东方痛巴士)

#### MOE YOUR SISTER / 朝伊珠





也是人场的黑大人正在摆摊



= e witch 的队列

也是最响亮的一圈就是能登啊能登, 可惜这是 乃木坂春香这个渣片的节目……顺便还看到大 屬已经超过 200 斤的山本和枝大妈在她的新公 司的展位里等着给人签名——可惜想要签名得 买一万日元左右的商品, 所以无人问津

4点半的时候,场内响起音乐声和鼓掌声, 工作人员宣告第76届Comic Market圆满结束, 连续三天的排队终于划上了句号,身心俱疲、 馬腿打颤、感受着大腿肌肉撕裂感的的笔者回 到次世代协会的摊位,开始和大家一起收拾东 国,准备庆功宴



me witch 的队列

# 上尼声

第一次参加 Comike, 循规蹈矩, 虽然变得 囊中羞涩, 但是好歹也算是维持了作为人类的 界限 (每当我要突破界限的时候, 脑中总是想 起律子所说的, 再这样下去就要突破人的界限

次世代的摊位



退场的参加者

了) ——Big Sight 的 ATM 似乎已经被参加者给

以前漫画里看到的那些歪门邪道——诸如 在社团参加入场的时候装病等人把你抬进去、 不排队找大手, 说我是工作人员您给的样刊被 搞丢了,再买您一本之类的——都没敢尝试 当然还是得到了一些经验和教训,如一定要做 好防晒措施、带上书或 PSP 来消磨时间(笔者 在排队期间把 428 的游戏动画给看完了……) 等等。总之本次的 Comike 之行算是圆满结束, 至于之后去秋叶原圣地巡礼、在中古书店买了 超重的旧书、在 Animelo 挥舞了几个小时的毛 巾等事,就不再赘述了……▲



等待契明

**卓萌延第二辑《歌姬の休日》上** 每 □□□ 百发及之后广州 YACA 和成都 104 夏阿大好后,这次将再度绝地大 豆苡, 推出现在最人气的以京都动画 方主题的同人绘本《京都少女》, 内容 包括目前最人气的动画 K-ON! 经典 人气动画 CLANNAD、幸运星、凉宫 春日的忧郁等,同时这次还有多位画 三一起合作出一本京都画集副刊, 让 一大京都 FANS 饱足瘾!

这次套装附带的赠品也更多,除 了纸袋和海报常规组合外,还送副刊 画集和长达 80CM 的超长海报,海报 是 K-ON! 和 CLANND 的人物集合, 由于人物众多绘画时间长赶不上这期 与大家见面,下一期就会放出介绍图, 小小期待下吧~

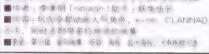
在此感谢广大漫友支持我们,也 欢迎大家给我们提出宝贵的意见,我 们会不断的努力的! 我们会将原创、 同人的道路进行到底!

萌 姬 交 流 论 坛: http://www. oymoe.com



■1. 格; 全利 A4 40P

- ■首度:预计1海CC5
- ■周维: CFCPH, ADN 4 CDB F3 等之后的全国同人展





# DOUJIN WORKS /同人新信







ကီးက ပွဲက i င်က ထိုက ပျိပွဲကာက န 有谁还记得 那遗忘在风中的旋律



FORGOTTEN MELODY 版创音乐会组而

# Eternita

为正式发生。FM 计值为此类型了从有关对话而同时从而向大 在以为的人才。让其中的高处有有有实际有用功能,要是例识 解决案的而以解示器做得的方法。而不是以 LBG 重任用发现 风梯。其似于思历。所写的 计从 Lower Comwell 字 习机为。 Find Stormope。Mothers Fundson 使 对作而。而深断什么故 特集企业的写得 WELM MIT 为 BIT 任业,是 FM 宣传服务公 司的等。问题人,中于各等可从著名作业家中央宣传等定数投资小夫。FM 制作的资源更多价值。 第十五年前的企业的 等小夫。FM 制作的资源更多价值。第十四月间接近距减去基 条件中间的风格,放下了重压而的生命和风度。而发的高值, 两人的精神是我们的直来。

利用,特别发售与专用配合的证据技术、政场特许是是工术证人、各类制度之工的产业LORLAND。其名类的 专用产业的制度、资料要产业LDLD2、因约署名所入销程 ARCH 公园、我一里宣传、DHEA、可谓单位表的共享起来 与了此次经济的制作。

请证:为证的是三个商业根据的少多证书或各自的证明 的故事,情况因此的存在证证, 各任的精理。证明的实施 FM 体制 "通过"的有限的法,把解析的各位系统的人类。

#### Concert Suite

# Liternita 遗迹的世界

#### [INFO]

2009年11月颁布预定。日本 C77参展预定。中国大陆,台湾,日本,同人展览会均有发售。

作为一套原创题材的物语故事专辑,ETERNITA 创新式的采用了奇幻风格世界观结合日系风格。力求给听众视觉听觉上的全新体验。精灵语(昆雅,辛达林)也将是本专辑的特色。作曲曲风以灵活富有张力。对位法以及管弦乐的运用将成为本专辑的特色。日语专辑全 15 曲,约 74 分钟。除 2 首纯音乐以外,另外 13 首均为歌曲。

#### [STAFF]

企划/制作:夜明音梦 | 艺术总监:夜明音梦 | 歌姬: Foolen, Ryutsuki, Mokona | 作编曲:夜明音梦, Lbg,蛛蛛, Monosail | 作词:Komine, Foolen,夜明音梦, Vassiliev | MIDI制作:蛛蛛, Monosail,夜明音梦, Lbg | 后期/混音:蛛蛛 | 母带制作:蛛蛛 | 作画/设计:莉莉露(White Datura) | 宣传策划:蝶舞 | 出版发行:厦门音像出版社

官方网站:www.forgotten-melody.net

官方论坛:www.alice-p.net

# 三大同人奇迹套装











#### DOUJIN WORKS /同人新作

#### 内容介绍

世界民族之林有一个璀璨的明珠。那就是中 华民族。中华民族 ---- 中国各民族的总称。分 产在亚洲的东部和中部。这次的东北篇包括东北、 天蒙古地区的7个民族的拟人萌娘哦~

满族、朝鲜族、蒙古族、达斡尔族、鄂温克族、 鄂伦春族、赫哲族 当然 还有汉族姐妹二人…… 一共九人次的民族拟人萌娘之旅, 让你通过彩插、 三格漫画、动画和音乐的形式, 重新认识中华民 套独特的萌点和魅力,圣战 C76、虎之穴完全相 同配置, 萌娘圣战归来, 天朝巡回开始!

这里, 你可以感受到只属于自己民族的萌の

#### 关于作品

……好吧, 扯淡就到这里。其实把中华民 该拟人化, 甚至卖到日本的圣战 C76, 都是起 因于很久以前的历史课上,和自家的果子、狼的 闲聊,发现我们对巴洛克洛可可背得滚瓜烂熟。 对自家的少数民族却只能勉强记得人口多的几个 ……之后就生了几个孩子的草图,但是也就不了 了之了。08年夏,拟人化的趋势兴起,

这个已被遗忘的大坑终于被记起, 然后挖的

彩图部分为原创萌娘的 CG 和设定稿。黑白 漫画则讲述汉族姐妹寻访各民族姐妹的故事, 描 述民族习俗衣着的萌点笑料, 动画则是汉族姐妹 的大宅生活, 音乐作为一种新的尝试和挑战, 选 择了当地民族民歌为蓝本的原创曲目演绎。

经过反复调整,最后决定按照官方的地区分 布来把这个企划划分为几卷发售,一来是为了实 现作品的延续性, 而来因为是纯原创内容, 而且 全部内容几乎都是组长李昀一人负责, 分卷的形 式可以减少修罗,保证质量。动画部分由于和讲 谈社等出版社洽谈考虑,这次只放出了试看版第 一话, 音乐则为原创角色曲 + 一首民乐混音曲。 由李昀和乔小陌作曲 外援音乐制作爱好者绝对单 纯君带病连夜制作而成。

干是。09年夏、《中华56民族萌娘本.东北 篇》终于诞生了~今后的 comicket 和各大漫展, 将会有很长一段时间可以看到民族萌娘的身影哦

2004年 三个初中生的闲聊

2008年 几个大学生开始着手准备

2009 年春 一个恶之组织组长的修罗场 生下 了九个孩子(误)

2009 年夏 女儿们远征 C76 用自己独有的方 式 努力让更多的人了解自己, 喜爱自己

2009年秋 新的民族萌娘,继续诞生中







——新海诚的镜头语言解读

與書接:近来天朝一起。心灵 之面 抄袭 秒进五厘米 的案件 周得沸沸扬扬,在对 心灵之面 进行了一番"鉴赏"以后顿受寝食 难安,有些东西不晓不快。只可惟 (二次元狂热)不是个人顺客,不然之心 随心所欲的顺之而后快,不然之心 压抑难附,遂放出以下这篇鉴赏福。 以表对新海城的景仰和对 心灵之 窗 的无话可谓之情。 在《二次元狂热》第五期上,我们曾对游戏制作公司 minori 进行了详细的介绍,其中「Wind-a breath of heart」便是新海诚的早期作品之一。「Wind」这部作品的是是非非虽不是本文的重点,但这部作品的 OP 动画却是新海诚早期作品中的高岭之花,难以企及、难以逾越。

新海诚开始制作「Wind」的 OP 时,不仅是游戏的脚本,连主题歌都已经写好了。但新海诚并未受到任何限制,制作人酒井伸和交到他手上的除了游戏资料,还有百分之百的信任。从玩家能看到的机会多少的角度出发,新海诚将制作精力分为 8:2,以八分精力来完成 OP。在不到两分钟的 OP 动画里,新海诚做了许多不可能在长篇动画里的试验。比如 16:9 的宽屏、与他人合作分工完成、以及追求动画与歌曲的高同步率——而基本理念则是以做出"压倒性的作品"为目标。

下面,就让我们在这不到两分钟的 OP 动画里,追寻新海诚曾经的"空之记忆"吧:

# **▶** [ 00 : 00—00 : 08 ]

洁白的平面上放着一只单排口琴,口琴的右下角刻着字母 "N" 和 "O" ——这分别是みなも(鸣风 /Narukaze)和真(丘野 /Okano)的姓的缩写。

这不仅代表这是两个人的约定之物(也许说是定情之物更合适),也更是本游戏的一个隐含的主题——"思い"(思念)的具象化表现。而飘散于口琴上的樱花瓣,则婉转浪漫地将主题"风"表达了出来。



# **▶**[00:08—00:22]

这一段镜头切换得非常迅速,但所包含的信息量却很大。除了新海诚动画里少不了的蓝天白云和草原电车,还有许多关于故事的要素:与白云一起飞翔的是象征风音镇"力"的天艇;黄昏电车里的一角坐着彩;月光下漫大下舞的风萤中,彩驻足在神木前,这些都是下级,直上,在落口余晖的教室里是互相凝视的入なも和真两人,真坐在课桌上的姿势透出浓







厚的 "学园物语" 气息。同时游戏标题 "Wind—a breath of heart" 出现在画面下方。

在人物方面,**みなも**出现在这组镜头的开头与最后,暗指了她的女主角地位及其和主人公,镜头可真之间的关系。彩作为真·女主人公,镜头则多意味深长,但此时看容易被忽略,等通道游戏后再看,就会拍案叫绝。在这段镜头里,以口琴作为整首歌曲的前奏,是新海诚提出的其意在突出口琴为故事关键物品。镜头在表望,游戏各个要素上处理得相当凝练和干净,过意不拖泥带水。不仅将游戏里的一些关键词,更将其升华——在短寒功内,创造性地将如此多的信息非常冼练直观同时又十分感性地道出。

# **►**[00:23-00:52]

这是一组描写女主角们日常生活的镜头,制作者运用了大量的抽象、象征性的表达方式和蒙太奇效果等电影表现手法,在凸显重要角色的基础上,又以比较平均的笔墨来介绍每位人物。









首先还是みなも,作女主人公她在这组绩 头中拥有最多的出场亮相时间(8 秒钟),楚 的镜头又可以分为前后两个部分——前半部分 (00:23—00:27)比较间接,分别是脚、手 这样的肢体特写,以及一个远景画面。后半部 分(00:38—00:42)则是みなも的面部大特写 此处出现的水滴,对みなも的描写有一语双美 之妙。









わかば的时间位居第二,总共6秒。运用的表现手法和みなも的差不多,也是分为前段和后段。同样的,前段镜头わかば只出现了一个打伞的背影,而留给人更多印象的则是雨的电车、站台、信号灯等景物。后段中配合着わかば的面部特写的是书本和香茗——这也是地在故事中的代表符号,最后的冬雪与わかば伤感的眼神正好与ひなた的镜头形成对照。

妹妹**ひ**なた有 5 秒钟的亮相时间,手法 旧与前两位女主角一样。但是明显的,**ひ**なた 的镜头就比较好理解了,无论是前半段的便当 盒,太阳花和蝴蝶,振作精神站起身的背影。 还是后段中的向日葵和笑脸,都是在整段开场



三画中反复强调的——活泼单纯又并不简单的 ひなた。还有一点要注意的, 夏天的向日葵与 ひなた的笑脸和わかば的部分构成对比。

夹在上面这些镜头中的望的部分表现手法 则大不相同, 镜头更加简洁和干净, 快速略过 善 侧脸特写和伸腰的背影,加上如喝水、靠在 本池边的竹剑这样的小细节让时间不长的这组 **遵头连贯性十足。需要一提的是喝水画面的逆** 光镜头,最初计划的是みなも或者ひなた,但 量终还是采用了望。这样在介绍的笔墨分配上 就更加均匀了。





真·女主角彩的镜头还是转瞬即逝,快得 今人反应不及——一个在教室里的全身特写和 一个面无表情的脸部特写一闪而过。按理说这 实在难以让人留下什么印象, 且不能体现出她







在作品中的核心地位。但是在这组画面之后 紧接着就是男主角真在教室里望着前排空无 一人的座位和忧伤表情的特写——这一下将 彩刚刚那组镜头的意义体现了出来,进而让 人产生联想。这两组镜头的紧紧相连,可谓 是独具匠心。

另外值得一提的是这些镜头的组合与切换 带着新海诚一贯的"随意性",但正是这随意性, 才带来了其独有的生活气息。

# **▶** (00 : 53—01 : 25 )

这一段镜头随着主题歌进入高潮, 也迎来 OP中最精华的部分。在歌曲进入高潮前平缓 的过门阶段,新海诚选择了游戏中みなも和真 在天台的再会作为内容。为了达到理想的画面 效果。新海诚用 3DCG 制作了学校天台,借助 软件搭建出仿真的物理空间,真正是用摄像机 "拍摄" 2D 的动画人物。在这里要提的是,除 了通篇的分镜外, 新海诚更负责了所有的光源 指定,这也保证了在视觉上有足够的"压倒性"。







接下来四季变换的镜头可谓是新海诚的神 来之笔,作为乐曲由平缓开始逐渐上升的一段, 镜头移动速度恰到好处。不同季节的天空景色 描写表现出独特的时间流动感, 这正好配合故 事中角色们的感情在平淡的琐细的生活中一点 点积累、成长的特点。

另外, 这段镜头的素材全部来自『星之声』 道这就是所谓"做'外传'的心情"? )。













#### SPECIAL POINT / FREE

接下来一组镜头切换的节奏与主量都一到 前一组是做好的三明治、真和ひなた下テラ 校服还有在反光镜中和谁打招呼的ひなた。云 一组是わかば、望与みなも。这些重重还是新 海诚最常用的要素与符号堆积,前者是摆写三 活,后者则是细腻的感情表达——女孩子们的 出镜都非常含蓄,尤其以手指轻抚名牌的镜头



















从这组高度配合歌曲节奏的镜头, 可以 看出新海诚在声画对位上的追求从很早就开始 了。这在此后新海诚的动画里都有明显表现, 尤其是这种随歌曲高速切换画面的蒙太奇几乎 是屡试不爽,比如在『秒速五厘米』里。

# **▶** (01 : 26—01 : 49 )

最后就是ひなた坐在列车车窗前的画面, 这正好和游戏开始的情节连接到了一起——这 组镜头的拍摄方式与上面的"天台重逢"是一 样的。接下来, 镜头做了一个大幅度的转换和 抬升, 飞舞其间的羽毛在最后一次强调了游 戏的主题——"风"之后,就幻化成了游戏的 Logo。这一段的过渡极为迅速连贯, 也十分自 然,到了此时,配合着音乐中象征祝福的钟声, Logo 逐渐模糊,给这段动画划上了完美的休 止符。▲









文 / 龙我雷(前 Falcom China 站长,曾参与翻译 ED6、独立翻译 ED3、协助并部分测试 ED4)、千草未荫(曾参与 ED6 3rd 民间版秘资

你的影子如同星辰 消失在黎明时分 无影无踪 空余思念飘荡

坚强时也好 软弱时也好 这颗心都向着你 和你在一起 无论明日怎样 都不会害怕

两人一起漫步时 好想相信这一切 没有真实 也没有谎言 夜尽朝来 就算星空融化在黎明时分 我也能看到你的光芒

思念展开羽翼 飞到你的天空 就算星空融化在黎明时分 我也能看到你的光芒

只是这样爱着 我们一定还会再次相遇 自 1989 年 Falcom 的 Dragon Slayer 第六代、即第一代英雄传说发售以来,"英雄传说"这一系列作品已走过了二十载春秋。今天,就让我们在那首打动无数人的"星之所在"的温柔轻唱中,走进"英雄传说"的缔造者Falcom 公司的二十年历程,细细地将英雄传说的历史回溯一番,体会"魅力物语"曾带给我们的那份感动吧——

#### "另类"的 Falcom

日本 Falcom 股份有限公司,是一家以开 发及贩卖电脑游戏软件为主的公司。它成立于 1981年3月,地址位于东京都立川市曙町, 资本约 1 亿 6253 万日元……

如果正经介绍的话,也就是上文这样了。 其实,在日本的众多游戏公司中, Falcom 显 得有些"另类":她的员工仅有五十多人,而 且平均年龄不足三十岁,堪称日本最"年轻" 的游戏公司。最有意思的是, Falcom 公司"英 雄莫问出处"。招聘时不问年龄、不限学历和 专业,一颗"想创造游戏的心"就是全部的要求。 公司的工作氛围也相当自由, 在这里, 程序员 可以写脚本,客服可以当画师——只要想做, 没有什么不可以。

也正是因为这样不拘一格的用人方式和 宽松的环境, Falcom 才吸引了一批有才华、 有抱负的高人,比如新海诚、天门和岩崎美奈 子都曾在 Falcom 公司任职。而在 2009 年, Falcom 的又一破天荒之举, 便是提出 "Falcom 音乐免费宣言"——自公司创建以来的 3453 首曲目均可自由取用,不需支付任何版权费用, 可谓是前无古人的尝试。对于以音乐为卖点之 一的 Falcom 而言, 此举想必会带来不小的损

失吧。虽然这条路能走多远还不得而知,但这 种"以纯粹的心来制作游戏"的态度的确是值 得敬佩的。

#### 20 年辉煌: Falcom 的发展历程



一直专注于开发电脑游戏的 Falcom。在 角色扮演游戏的表现上从来都很出彩。Falcom 拥有『YS』系列、『英雄传说』系列、『撼天神 塔』系列和『迷城的国度』等名作,每一个都 是有口皆碑的经典。与 Koei、Capcom 等其它 日本大型游戏公司不同的是, Falcom 公司一 直走着低调婉约派路线,它旗下的作品也大有 "不鸣则已,一鸣惊人"之势。

## [80 年代]

1985年1月, Falcom 第一款划时代的动 作类角色扮演游戏『Dragon Slayer』(屠龙剑) 上市,获得了40余万销量的好成绩。这款游 戏随后还获得了 "POPCOM 奖" (国际流行音 乐与娱乐奖)和"BHS奖"等一系列大奖。这 也算得上是 Falcom 的第一次成功。一转眼到 了 1987 年, 大家非常熟悉的『YS』——伊苏 系列第一作上市, 并获得了角川书店颁发的当



时最权威的奖项——"87年软件奖" 紧接着, 第二年「YSⅡ 也跟随而上,同样获得了前所 未有的成功,将当时的 "POPCOM 奖"、"BHS 奖"、"89 年电脑游戏软件 Best 50" 等一系列 奖项收入囊中。1989年, Falcom 公司的原创 音乐工作室也宣告成立。

#### [90 年代

跨入90年代, Falcom的史诗巨作「英 雄传说」终于登场了。虽然该作一出来的时 候没有获得太多的掌声,只拿到了一个"BHS 奖",但它却为这个系列之后的『英雄传说Ⅲ ~ 白发魔女』以及『英雄传说 IV ~ 朱红之泪 奠定了良好的基础。与此同时, Falcom 的一 些其它作品,如『ダイナソア』(Dinosaur, 中文译为"恐龙")、『ロードモナーク』(Lord Monarch,中译"领国大战略")等也纷纷登场, 但这些作品并没有引起太大的轰动。

1992 年 7 月, Falcom 在 日 本 『 灰 键 游 戏杂志』的"最佳游戏厂商"的调查中以绝对 优势压倒了 SEGA、Enix 等著名游戏公司,正 式成为日本的一线游戏厂商。两年后, 1994 年, Falcom 的旋风再一次刮起。这一年, 她 的『风之传说』以及『英雄传说Ⅲ~白发魔女 (PC9801)都获得了巨大的成功:『风之传说』 爬上了当年软件销售榜的第一名, 而『英雄传 说 III ~ 白发魔女」则在一系列的颁奖中满载而 归,成为了当年最大的热门。这股"Falcom" 旋风甚至一直刮到了 1995 年, 『英雄传说 !!! ~ 白发魔女』依然在各大游戏颁奖典礼上扮演 主角,而『风之传说||』则一上市就登上了软 件销售榜的第一名,延续了之前『风之传说』 的风采。

到了 1996 年, 延续了两年之久的『英雄 传说 Ⅲ ~ 白发魔女 』 热潮终于过去了——新的 作品『英雄传说Ⅳ~朱红血』(PC9801)在1 月上市。虽然『英雄传说 III ~ 白发魔女』此时 已经发售了两年之久,但它在一些杂志游戏排 行榜上的名次却非常少见地没有跌出前 20 位 之外,可见人气之旺。

1997年,『英雄传说IV~朱红血』拿到 了"96年日本软件奖"中唯一的PC9801提 名。而这一年,也是PC的系统由DOS转换



到 Windows 95 的关键时期,『英雄传说』系 列随之被移植到了 Windows 平台上, 而且也 被赋予了新的名字:『新英雄传说』。两年后的 1999 年, 随着 Windows 版的『英雄传说 V~ 海之槛歌 ] 完结, 充满传奇色彩的史诗巨作-卡卡布三部曲的故事终于全部结束。同年, Windows 版的『新英雄传说 III ~ 白发魔女』 也制作完成。

# 新世纪的 Falcom

2000年,新的游戏时代拉开帷幕。这一 年『YS II』被搬上了 Windows 平台, 并创造 了第一批产品刚上市就卖出 12 万套的纪录。 同时, Windows 版的『新英雄传说IV~朱 红之泪」也在这一年的 12 月份上市。至此, Windows 平台上的卡卡布三部曲也终于宣告完 结。新的三部曲包括『新英雄传说 Ⅲ ~ 白发魔 女』「新英雄传说 Ⅳ ~ 朱红之泪」和『英雄传 说 V ~ 海之槛歌」,可以说又一次将 Falcom 带 向了胜利的巅峰(在这里要特别说明的是:『英 雄传说 IV』在中文版译名上有所不同。DOS 版的称为『英雄传说 IV ~ 朱红血』, Windows 版的称为『新英雄传说 IV ~ 朱红之泪』, 皆因 中文版代理商对游戏内容的理解不同所导致, 但这并不影响玩家对游戏内容的理解)。

之后的 Falcom 走得是一路顺利: 2001 年 「ZWE!!!」(双星物语)上市,以其可爱的画面、 有趣的系统, 高耐玩度以及高完成度, 在发售 后便获得相当的好评。2003年9月,「伊苏6 ~ 纳比斯汀的方舟 」推出,这是伊苏系列首次 采用 3D 引擎的作品。由于「伊苏 6」取得了 空前的成功,不仅让 Falcom 一举甩掉了 02 年由于财政危机而濒临破产的包袱, 更带动了 Falcom 在东京证券交易所的上市以及同韩国 网络游戏公司的合作等等,一时间"伊苏6拯 救了 Falcom"的说法在 Fans 间不胫而走。

2004年6月,『英雄传说VI~空之轨迹 FC』横空出世。全新的世界观、全新的人物, 配合细腻的剧情与动人的音乐,使这部新作受



到了各界的一致好评,也掀开了新一轮英雄传 说旅程的序幕。同年 12 月, Falcom 发售了小 品游戏『GURUMIN』(咕噜小天使)。清新的 剧情和可爱的画面也博得了不少掌声。

2005年6月,『YS3』的复刻版『伊苏F ~ 菲尔盖纳之誓约」发售。本作相对伊苏 6 而 言有着不小的革新,游戏难度更加变态,剧情 更加精彩。动作元素也更为突出。可说是一次 成功地脱离『伊苏 6』的举动。在随后的 2006 年和 2007 年,『英雄传说~空之轨迹 SC』与『英 雄传说~空之轨迹 the 3rd」相继发售,它们与 『英雄传说 Ⅵ ~ 空之轨迹 FC』 一同被 Fans 合

称为"空之轨迹三部曲"。目前已累计销售下 余万套,这在家用机盛行的日本可谓是惊人; 录。此外,『伊苏~起源』也在2006年底发售 有别于以往系列皆以红发传奇冒险家亚特鲁· 克里斯汀为主角的传统,本作将时空背景带回 到距『伊苏』第一部 700 年前的地方——古言 苏王国艾斯塔里亚, 并采用了多主角制。

目前, Falcom 正处于持续开发新作的复 苏状态。2008年9月,时隔7年的『ZWE!!'2 发售,获得玩家的热评;未来的『伊苏7』和「美 雄传说 7』也都得到了众多铁杆死忠的密切录 注,其中『YS7』更是登上了日本 Yahoo \*量 受期待游戏排行榜"的首位。除了在 PC 平三 上发售游戏之外, Falcom 也逐渐将目光投票 PSP, 英雄传说系列、伊苏系列的经典之作者 陆续移植 PSP, 预定今年 9 月上市的『伊苏 7 亦是在 PSP 平台上首发。对 Falcom 的 Fars 来说,这种不断梦想成真的喜悦,就是最大多 幸福吧……







『英雄传说』系列原本是由 Falcom 早期名 作『屠龙剑』系列所衍生出来的外传游戏,后 来独立成为单一的系列作并大受好评。目前整 个『英雄传说』系列分为三大单元:『英雄传说!』 与『英雄传说!!』是属于较传统的"伊赛鲁哈 撒篇";『英雄传说Ⅲ~白发魔女』、『英雄传说 IV ~ 朱红血』与『英雄传说 V ~ 海之槛歌』则 是彻底颠覆传统 RPG 思维的"卡卡布篇三部 曲";最新作「英雄传说 VI ~ 空之轨迹」则是 全新单元,有全新的游戏世界观,登场人物也 完全不同,画面亦以3D背景+2D人物来表现, 带给玩家全新的视觉感受。

# 伊夏書哈撒篇



# [英雄传说 [

故事发生在一个富饶和平的国家——法伦 王国。某一天,怪物突袭首都迪亚城并将国王 亚斯艾尔杀害,由于王位的继承人王子赛里欧 斯年纪尚幼,于是政权交由摄政王亚克达姆代 理, 等到王子到 16 岁再交回继承权

赛里欧斯王子在教官拉耶尔的照顾下, 在 撒斯艾岛上的艾尔亚斯塔度过了十个寒暑。正 当他 16 岁的生日即将到来时, 悲剧重演了。 艾尔亚斯塔城遭到了怪物的进攻, 在拉耶尔等 人的舍身抵抗下, 赛里欧斯王子成功逃出。他 渡过大海, 千辛万苦回到首都, 却得知这两次 悲剧都是亚克达姆的阴谋, 其目的是夺取法伦 的政权。

赛里欧斯被关进大牢,将被处以极刑,就

在危急时刻,大力士吕南劫狱将他救出。为夺 回王位, 逃出首都的赛里欧斯在各地集合了反 亚克达姆的义军,展开了复国之战。

以上便是『英雄传说』』的主线剧情。其 实这部作品原本是 Falcom 『屠龙剑』系列八部 作中的一部,全名是 "Dragon Slayer VI---The Legend of Heroes"(屠龙战记 VI——英 雄传说)。当年发售时曾引起旋风般的购买热 潮, 因为今天已经老掉牙的"王子复国记"在 当时却算是非常新鲜的题材。本作采用四人制 的战斗系统, 在地图上碰上敌人就会切换到战 斗画面,战斗方式在『英雄传说』系列中是最 单调的。









英雄传说』的第一、二代都是最早出现 在MD上,几年后一同移植到PC平台,但这 远没有 MD 时代那样火热。

# 英雄传说Ⅱ

在一代中,以法伦国王子赛里欧斯为首 的四名英雄打倒了破坏神阿古宁加, 使世界 再次恢复了和平。时光流转,20年后,依赛 鲁哈撒世界突然发生了大地震,但人们努力 不懈地重建家园,世界也渐渐地恢复了之前 的平静。

法伦国王子亚德兰斯, 如今和父亲当年一 样,在艾尔亚斯塔接受教育。他奉父亲之命, 送慰问信给各国的领袖, 开始了自己的世界旅 行。在旅途中,亚德兰斯结识了魔法师蓝德和 前海盗伯亚德等人,伙伴们在悠哉游哉的气氛 下一路走去。当他们来到了拉奴拉王国,参观 每年一次的龙之祭典时, 龙之蛋却放出了不祥 的红光……

法伦国王骑着龙前往世界各地调查异象, 而亚德兰斯为了和父亲会合,不断地追逐他的 身影。结果亚德兰斯发现父亲居然深入了依赛 鲁哈撒人前所未知的地方——地下世界。

『英雄传说』』的主题就是英雄的传承· 赛里欧斯的孩子亚德兰斯的英雄传说,就像 MD 版封套上面写的:"英雄的心,由父亲传 给孩子"。和前作一样,『英雄传说』」也属 于 "屠龙战记"系列,全名是 "Dragon Slayer VI---The Legend of Heroes II"(屠龙战记 Ⅵ──英雄传说Ⅱ)。

二代游戏在题材上并没有摆脱一代的俗 套,不过战斗系统有所改进,引入了所谓"魔 法胶囊"的设定,此外还舍弃了1代的MP设定, 使游戏的难度变高了,特别在对付 BOSS 时, 更是如此。由于本作常常必须要练到相当高的 等级才能继续通关,因此有很多玩家中途放弃; 虽然难度高且战斗画面依旧简陋, 甚至无法看 到主角们的正面攻击,但敌人花样繁多的战法 也算是给玩家增添了不少的乐趣。

顺带一提,『英雄传说』』和《的美术至 督都是高田明美,相信看过『橙路』和『机动 警察』的动漫迷都会被都被高田老师看秀民俗 的画风所吸引。其实 Falcom 聘请的美术查督 一般都很有份量,例如 Windows 版 千 伊苏 1、 2』的岩崎美奈子和「双星物语」的七道葵等等。 高田老师作为 Falcom 在 90 年代初的特约 写过 美术监督,对Falcom游戏的形象塑造建立了 不可磨灭的功绩。











MD 版图片 1

↑ MD 版图片 2

#### 卡卡布篇三部曲



"卡卡布篇三部曲"之所以能成为 Falcom 游戏中的经典,在于三部作品都有完整的故事 结构,而且在各自的世界中发生的事情也都息 息相关,主要人物会在不同的世界中互相穿插。 比如米契尔在整个卡卡布三部曲中都有登场, 游戏中他与艾文等人在真实之岛相遇, 之后又 协助艾文解救艾梅尔和麦尔。另一方面,尽管 米契尔在三部曲中经常在危急关头为主角们解 难,但他也有接受主角们帮助的时候——在艾 文等人第一次出海去卡纳比亚时, 米契尔的小 船被大浪卷走,自己昏迷地漂浮在海上,幸而 被艾文等人及时发现才保住性命。在三部曲中 经常出现的关键人物还有汤玛斯船长;白发魔 女耶鲁杜也有在『白发魔女』和『海之槛歌』 中出现;艾文和麦尔则在『朱红之泪』和『海 之槛歌』中扮演重要角色。像一些反派角色如 雷巴斯、海盗拉蒙则在『白发魔女』和『海之 槛歌 ] 中都有出场。这些正反角色的活跃,都 使三个原本独立的世界充满了生命力。

有趣的是,"卡卡布三部曲"的剧情是倒叙进行的。如果按剧情的时间来看。"朱红之泪最早,接着是『海之槛歌』,最后的故事才是『白发魔女』。而如果按照游戏发布的时间走入卡卡布的世界,最早出现在玩家面前的自走入长魔女」竟是卡卡布的终结篇,故事中导致大陆分裂和人们痛苦的原因,不仅是共鸣魔法的过度使用,也是来自人们过度的欲望这一点玩家在最后推出的『海之槛歌』中才能深入了解……

不按游戏界常规去发行游戏的 Falcom 就是喜欢给自己挖一个坑,然后慢慢去填,再去让玩家慢慢地去欣赏·····的确是耐人寻味的做法,但却屡试不爽。例如『空之轨迹』,今后也许会给我们更多的惊喜,不妨拭目以待······

# [卡卡布三部曲的世界]

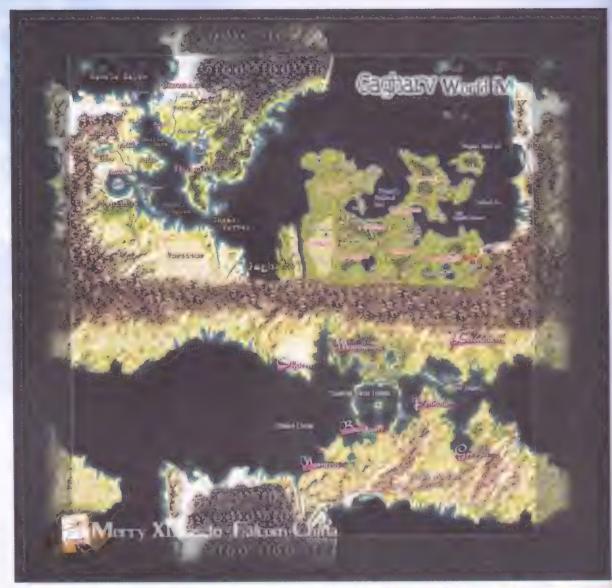
本期的专题,主旨在「英雄传说」系列的回顾。说到回顾,经典的卡卡布三部曲自然不可错过。下面,就让我们循着几个关键词,来重新回溯卡卡布的世界吧:

## 🔅 卡卡布的世界

「朱红之泪」「白发魔女」「海之槛歌」 所处的世界,被称为"卡卡布世界"。以前居 住在这片大地上的民族"青之民"曾因过度使 用魔法,引发灾难之波——拉务亚尔之波,导 致大地上出现巨大的裂痕,而这道裂痕就被称 为"卡卡布"。在卡卡布的全地图上,可以看 到艾尔·菲尔丁在左上角,右上角是提拉斯伊 鲁,大蛇的脊背之下就是广阔的威特路那。

艾尔·菲尔丁的探险家贝鲁船长首先发现了卡卡布裂痕。纵贯于提拉斯伊鲁和艾尔·菲尔丁之间的这条巨大龟裂上空环绕的激烈气流阻挡试图前进的物体。所以卡卡布这个天险也是世界尽头的代名词。

这道伤痕使得当时相连的提拉斯伊鲁和艾尔·菲尔丁被断分为两个世界。另外因为"大蛇的脊背"这道险峻的山脉,南面的威特路那和其余两个世界分隔。"卡卡布"与"大蛇的脊背"的存在,孕育出三个世界完全不同的文明。

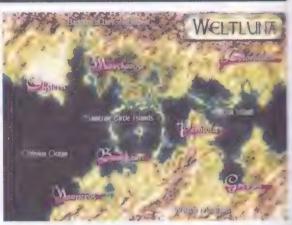


# 💠 文尔·菲尔丁

这个被称为"诸神的沉睡之地"的世界,曾经是巴鲁多斯神和欧库托姆神的争斗之地。 当诸神之争结束、它们再一次沉睡于这个大地 之后,人们还不知战乱的时代仍会继续下去, 这时战士密里根平定各地的纷争,统一全土并 建立巨大的联合王国。密里根在巴鲁多斯教会 的支持下,即位为国王,将王都定在菲尔丁。 自此之后,这片大地被称为艾尔·菲尔丁。

在艾尔·菲尔丁诞生以后,对光之神巴鲁 多斯的信仰程度达到了鼎盛时期,圣都巴鲁库 特成为巴鲁多斯教的大本营,教会通过说教等 各种各样的宗教活动使人们一直以来都信奉巴 鲁多斯教。在皇室的统治和巴鲁多斯教的精神 统治下,这里的人们每天过着安稳的生活。





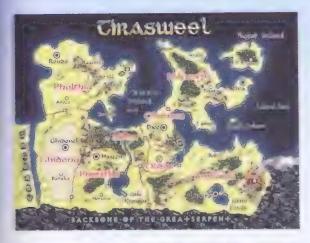
#### ● 耐待路班

主要由雷特拉德、格雷斯鲁共和国、佩雪章 拉公国、梅黑洛斯、欧斯坦、奴梅洛斯帝国和 洛迪恩王国等七个国家组成的世界。相比其他 个世界,威特路那拥有高度的文明,例如,在 里已经不存在像艾尔·菲尔丁那种对神的信气

古代遗迹散布在威特路那各地,成为这一是界曾经存在的高度文明繁荣的证明。古利姆斯曼古代遗物的代表,一部分现在已开放使用,写是造出这些文明底古代人或历史,相传与古"青之民"的有关联。至于外界,由于大蛇王是脊以及忘却之海的阻隔,无法从外面进入,一旦这个世界的人来说是属于未知的世界。

# 🗘 提拉斯伊鲁

在人们对一切都心存感谢的时代里,且是 鲁提亚、美那德、查诺姆、安比须、伍德里 裘恩特、吉德奈这8个国家构成了一个叫提到 斯伊鲁的世界。



这个世界被大蛇的脊背以及断崖卡卡布隔 开, 所以人们无法知晓外面的世界。虽然也有 概多人想要去往遥远的未知大陆,但由于航海 经验不足,大多被大海所吞没。

吉德奈的西部被巨大的土地裂缝分割成南 北两地,这个裂口叫做卡卡布,在世界上都还 没有任何国家之时这个裂口就一直存在着。在 太古时代, 西部有个赤之部族, 人们称他们为 "骑马民族"。有一天这个"骑马民族"正袭击 吉德奈的时候,突然之间狂风大做,雷电交加, **竞野也因此出现了巨大的裂缝,并且阻止了侵** 略者的攻击。

卡卡布是由自海平面以上,长200米,宽 1000米的巨大裂缝所构成。这个地方所吹起 的气流连候鸟都无法予以克服而飞到目的地, 更何况是对毫无飞行能力的人类来说,更是无 法到对面的西部去的。

#### 隐里夏尔夫

青之民的遗民在威特路那又被称为水底之 民,他们隐居在威特路那的尽头,就是可以看 见卡卡布的山丘——隐里夏尔夫。在这里,每 个人都传承着一手青之民的技艺。



# 大虾的岩背

在提拉斯伊鲁中。安比须和裘恩特在南 边的内陆和大蛇的脊背相连接。在这个山脉就 是安比须的创立者、巨人塔那杜斯和大蛇沙本 特的大战之地。这场战争一直持续了四天直到 爬上天空为止,激战的结果是巨人塔那杜斯终 于打倒了大蛇沙本特,王都安特拉附近地两个 湖地其中一个因此命名为巨人的足迹。当时塔 那杜斯把沙本特的身体丢在世界上最大的断崖 上, 也因此形成了大蛇的脊背这条山脉。

#### 1 异界

青之民在确定了异界的存在之后, 于卡卡 布元年将部分拉务亚尔之波送到异界,形成"异 界之月"。在异界中被异界之月所污染的地方 被称为"常夜之地",一般人不能在那里居住。 异界之民的可居住地方越来越小, 甚至把旧有 的首都都舍弃了,人们也因此生活在恐惧之中, 开始怨恨卡卡布世界的人们。如今要出入异界, 可以经由威特路那的雷克特岛或是提拉斯伊鲁 的魔女之岛,但都不是一件容易的事情。

#### 水原之民

往昔以威特路那为中心而繁荣的古文明 民族。由于具有高度的文明,发明了将音乐 换取力量的效果加以发挥,被称为共鸣魔法 的魔法系列。根据威特路那各地的传说, 共 鸣魔法是可以籍由演奏,或是经过高度修炼 的人可以用歌声来发挥其威力。但是,他们 在900年前就从历史上突然消失。现在的传 承中对其存在的描述已经所剩不多了。"由于 人们过度使用魔法而呼唤出魔王, 水底之民 将共鸣魔法封印之后就消失了",这种警世寓 言是威特路那每一个人在小时候都听母亲说 过的床边故事。

#### 汤玛斯船长物语

驾驶着救世白色帆船"布拉涅特斯川号" 的汤玛斯是卡卡布里传奇的人物之一,他与海 盗王拉蒙在海上激战故事是经常成为提拉斯伊 鲁的家喻户晓的故事,特别是他们两人在翡翠 海的决战的那一幕最为大家所津津乐道,为此 还有人写了有关与汤玛斯船长的小说。但至今 也没几个人知道这个来自艾尔·菲尔丁的男人, 其实是在提拉斯伊鲁的某一处安享晚年的。

50年前,在艾尔・菲尔丁经历了两神纷争

之后, 汤玛斯和太契丁等人驾驶击到 前特路可 冒险,最后来到提拉斯母鲁,双为了。新几个 能踏足整个卡卡布世界的冒险家之一。在「ED3」 中, 汤玛斯已经是 70 岁的垂垂老者, 那个经 常光顾达斯城国营赌场的耶鲁老人就是老年的 汤玛斯。本作的剧情交代了汤玛斯已经是有别 子的老人, 至于他的妻子是在艾尔。菲尔丁的 绯闻女友艾梅尔还是威特路那的爱起,至今看 不得而知……

#### 大魔法师欧鲁特卡

大魔法师欧鲁特卡,以在罗普岛击败龙兽 和除治魔兽等事迹而闻名于整个提拉斯伊鲁大 陆,是一个富有传奇色彩的魔法师。他是提拉 斯伊鲁圣地欧鲁德斯的创始者, 也是第一一三 大神官。为了让魔法体系得到平衡, 欧鲁特卡 创造了查贝鲁和康德两种魔法

欧鲁特卡原名米契尔,老年改名拉布。也 是出身于拉克比库村。他在自己的冒险生涯中 走遍整个卡卡布世界,接触过每个世界的冒险 家,对他来说除了为了自身的修行以外,更重 要的是能够用自己的力量去帮助每个世界的主 人公们创造属于自己的世界。

# 英雄传说 3——白发魔女

从3代开始,『英雄传说』正式从屠龙战 记系列独立出来,成为新的长篇"卡布三部曲"。 也是从这一代开始, 辉煌的卡卡布三部曲正式 的拉开序幕。而这更是被玩家津津乐道、并获 得『魅力物语』之美誉的扛鼎力作。

这是一个人们坚信大蛇的脊背就是世界尽 头的时代。在卡卡布的一端提拉斯伊鲁, 拉克 比库村的杰立欧和克莉丝按照村里的习俗进行 成人仪式,向大陆的五座神庙做一个巡礼之旅 在旅途中, 他们遇到许多无法解释的现象, 还 得知了一位被称作"白发魔女"的少女耶鲁杜 的事迹·







当耶鲁杜与罪恶的拉务亚尔波同归于尽, 大地被染上了令人哭泣的鲜红色的时候, 世界 寂静了, 而那虽然伤感但是蕴涵着无穷生机的 片尾曲告诉我们:"耶鲁杜用自己的生命证明 了自己的使命,而人类的罪恶不能只靠一个 15 岁的女孩的奔波来解决,预言不能代表一切, 人们只有靠自己才能摆脱禁咒的束缚, 迎接真 正的永恒。这也是克丽丝和杰立欧这对小小巡 礼者所要用自己的一生去实现的目标, 一个新 的时代,就这么开始了。

作为卡卡布的第一部曲,『白发魔女』脱 离了「屠龙战记」的王子复国这类俗套, 玩家 在游戏的过程中充满着新鲜感和充实感,很多 细节故事都能给我们的现实生活带来很多的启 发和共鸣。在情节上也比前两代更加细致动人, 尤其受到女性玩家的青睐。其中游戏对人物的 刻画也十分精彩,尤其是白发魔女耶鲁杜。游 戏虽然名为「白发魔女」,但耶鲁杜始终没有 出现在游戏的进程中, 玩家只能通过各地流传 的故事来了解这位谜一般的少女,在人们的诉



她那略带淡紫色的银白发丝,不论是一轮 明月或是旭日东升, 都会映出宛若玉石般的美 丽光辉, 那湛蓝的双眼甚至比泉水更为清澈, 无论是在雪夜、月夜、风夜, 不论是黑夜或者 白昼, 她总是提着灯笼继续她那不为人知的巡 礼之旅。

沉默寡言的她, 脸上总是带着一抹忧郁的 表情。她的足迹遍布大街小巷,而且在她所到 之处,也都留下了有关她的种种传闻。她不断 地唤醒每个人对明日的觉醒。在她所经之处总 是有一些令她放心不下的事情发生。就在灾难 波涛发生之际、当危机即将转为威胁之前,为 了完成唤醒世人的使命,她始终坚持着巡礼之 旅。她有预知未来的能力, 所以从她一出生就 注定是个魔女,好的预言灵验了,人们就赞美她; 但是坏的预言一旦灵验, 人们就毫不留情地咒 骂她是个魔女,不知从何时起,人们开始叫她 "白发魔女"! 不久之后,白发魔女失去了影踪,

没有人知道她的去向, 但各地却都流传着有关 她的传闻……

也许在一个天空呈现出淡灰色, 到处都有 烧不完的篝火,弥漫着淡淡哀伤的晚上,凄冷 的秋风卷着那孤零零的几片落叶, 徘徊在中世 纪古城的街头,忽然风停了,几片落叶失去了 动力,落在了一双脚的前边。一个浅紫色头发 的少女,穿着薄薄的衣衫,带着浅浅的微笑, 独自坐在邻家的窗沿下, 在用她那清澈见底的 大眼睛注视着你,似乎可以看到你的心底。这 时候,略带伤感的音乐从身后响起,你豁然回 头,什么也没有,那是上天的恩赐。它注定了 这个其实很普通的女孩子一生都要拿着那根怪 状奇形的手杖去到处预言却还要承受人们不分 青红皂白的叫骂,它注定了这个有时候心里也 很矛盾的少女的最终结局是悲惨的。但我们知 道,这就是永恒。一个人的责任是不能逃脱的, 唯一可以做的,就是尽全力去完成它。







说中慢慢体会到她那孤独、不为世人了解却怀 着一颗热爱世界和热爱生活在大地上的人们的 心。而在最终章, 耶鲁杜的灵魂净化了拉务亚 尔之波,展露了她那崇高善良的精神品质,可 以说,她才是游戏真正的主角。

就这样,『白发魔女』为卡卡布三部曲 奠定了坚实的基础。这部作品有 DOS 版和 Windows 版 两 个 版 本。DOS 版 是 94 年 由 PC9801 所移植到电脑的,中文版由台湾的天 堂鸟公司代理。由于发行后获得很高的评价, 因此随后的复刻版有 Windows 版、XP 版、SS 版、PS 版和画面大幅翻新重制的 PSP 版等等。 就 DOS 版而言,美中不足的地方就是其战斗 模式。这个所谓的"人工智能系统"不让玩家 在战斗时候操纵角色, 而是需要在战斗前向角 色输入指令,然后战斗时角色根据指令行事。 这种完全由电脑 AI 操控的战斗对运气的依靠 程度太高, 所以玩家即使等级很低, 也有机会 轻易过关;反过来说,有些玩家即使练到很高 等级,有时也会被某个地方的敌人卡住,因为 玩家无法施展战术。除了电脑的 AI, 等级也 不是胜利的决定因素, 因为玩家对角色的指令 也是至关重要的。几年后的 Windows 版进行 了很多的改良, 剧情没有变化, 但是战斗模式

改为指令式的半自动战斗, 可以确切指定角色 如何行动,比 DOS 版更加容易操作。相对于 Windows 版的『朱红之泪』,Windows 版的『白 发魔女』复刻版并没有什么实质的改进。

相对而言。复刻版中比较值得推荐的是 Microvision 开发的 PSP 版『白发魔女』,画面 进行了重新绘制,全 3D 的背景带来了美轮美 奂的视觉体验,新制作的 CG 动画和主题歌等 更是惊喜。PSP 版在人设, 音乐和系统上也有 所改进,是 PSP 玩家不可错过的一作。之后"卡 卡布三部曲"都在 PSP 上做了重制版,基本上 都是背景 3D 化, 重新绘制了人物造型, 战斗 系统改成半即时制。此外, PSP 三部曲上的存 档还可以彼此调用, 开启 Extra Story, 里面会 出现其他作主角的互动。

卡卡布的另一端——艾尔·菲尔丁。这个被 称为"诸神的昏睡之地"的世界,曾是巴鲁多斯 神和欧库托姆神的争斗之地 在这一片大地上, 因为人们信仰的两大神明之间的抗争, 使得活在 世上的人们迷失了生命的意义, 因而两大神明的 争斗而衍生出来的宗教对抗也没有休止的一刻。



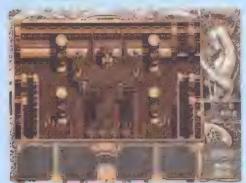
↑ DOS 游戏画面 1



↑ DOS 游戏画面 2



↑ SS 版游戏画面



WIN 繁体版游戏画面 1



TWIN 繁体版游戏画面 2



↑ SS 版游戏画面 2









一天, 艾文和艾梅尔正在卡特多拉鲁的大 圣堂里祈祷, 信奉欧库托姆的暗之使徒突然来 袭, 为了保护神宝不被夺取, 兄妹两人被迫踏 上了离散逃亡的旅途。八年之后, 艾文在贤者 雷慕拉斯的悉心照顾之下长大成人。垂暮的雷 慕拉斯在临死前告诉了他艾梅尔的下落线索, 于是艾文和好友麦尔一起踏上寻亲之旅。

一路上艾文和好友麦尔结识了很多生死与 共的伙伴, 也经历着种种意想不到的凶险。失 散多年的妹妹再次被暗之使徒拐走, 好友麦尔 神秘失踪, 使得艾文一度迷失了自己的信念。 幸好大家齐心协力,克服重重的困难,终于打 败欧库托姆神, 成功化解了上古遗留的诸神之 争。艾尔不仅救回了艾梅尔和麦尔,也并且找 到生命的真谛:人并不是为了被命运操纵而活 在世上。我们不应恐惧未来, 更不能因害怕面 对未来而停止自己的脚步,只要自己充满信心 和勇气,满怀激情地去勇敢面对未来,是可以 创造属于自己的明天的

说到卡卡布的三部作品, 其实都在表达同 一个主题:如何体现生命的意义。但无论是「白 发魔女」中人们追寻希望与光明的巡礼,还是 海之槛歌。中鼓舞人们拥有信心与勇气的纯 真乐章,都没有『朱红之泪』中通过沉重的旅 途面对命运的挑战来得直接和感动。这也是卡 卡布三部曲各有特色,拥有众多 Fans 的原因 吧。"掌握属于自己的命运,创造属于自己的 未来",想必这句话最能体现卡卡布三部曲的 主要精神。希望同是玩家的你也能体会卡卡布 其中的用心良苦之处, 无论是面对自己所要走 的路, 还是面对现实世界, 都要乐观地、积极 地去对待。











刚才提到的是『朱红之泪』Windows 版的 故事内容, 其实这一代早在96年已经推出了 DOS 版, 也是由天堂鸟公司所代理, 当时的名 字是『朱红血』。作为卡卡布的第二部作品, DOS 版的『朱红血』承继了前作的高人气,发 行之前受到玩家的热切期待,但是发行之后的 评价却出现了两极化 一部分玩家不喜欢此作, 认为没有继承3代 白发魔女 居情丰富的优点。 主线故事过于单薄, 战斗繁琐复杂, 敌人极难 对付,因此影响进行游戏的信心和心情 另一 些玩家则认为这是卡卡布三部曲中最有特色的

一作:特有的"斡旋所"带来了设定丰富的支 线剧情;战斗方式更加人性化,回合制的战 斗方式可以使玩家施展战略, 而且可以自由 组合队伍进行冒险。『朱红血』的 DOS 版可 以说是英雄传说系列中难度最高的,除了游 戏的 Boss 难度极高之外,最后的超时空迷宫 也十分棘手, 如果不在这个游戏上花较多时 间,要通关并不容易。可以这么说,在卡卡 布三部曲中,『朱红血』也许不是玩家最喜欢 的一部作品,但是其游戏的创新性却是最令 玩家难以忘怀的。

而 Windows 版『朱红之泪』与 DOS 版『朱 红血」有着很大的不同。首先,故事部分,主 题为"与朋友们的友情",游戏剧情的份量比 DOS 版更重了,加强了每位角色的细节描写, 而且和卡卡布其余两部作品更加密切, 对人性 的探讨也十分的深刻,再次展现了"魅力物语" 的地位。在游戏中, 玩家可以收集『疾风小子 拉宾』和『剑帝扎姆扎』这两部小说,其中『疾 风小子拉宾」是以艾文和麦尔等人为原型的创 作, 而 ] 剑帝扎姆扎 | 则是讲述卡卡布战争的 历史。另外,游戏的战斗方式采用很受欢迎的 半即时制, 虽然 Windows 版的难点集中在最 终的 Boss 上,但是比 DOS 版的最终 Boss 要 简单得多, 让不能在 DOS 版通关的玩家终于 可以得偿所愿了

但比较遗憾的是, Windows 版游戏的自 由度比 DOS 要低很多, 玩家不能在游戏开始 时候决定角色的魔法属性,不能自由组队冒 验,很多的分支剧情大大减少。虽然 DOS 版 和 Windows 版各有优缺点, 但是大部分玩家 都偏爱 Windows 版的『朱红之泪』。同样地, 以 Windows 版为基础, 「朱红之泪」也有重新 绘制人物和背景的 PSP 版



#### 英雄传说5——海之槛歌

几百年前,有一群住在海边、不知消失 何处的"水底之民"。他们能够自由操纵着"重 律",用音乐换取力量,并且建立了超乎想象 的繁荣。但是这个传承并没有太多的记录, 写 是成为遥远过去所留下的一个梦幻故事而已 之后,经一名伟大音乐家之手,将古代的"旋律" 重现人间,在以音乐为职业的人们之间开始一 为流传。这位音乐家的名字是雷欧涅・弗列琴 利加·利希塔。以演奏家而成名,被称为年至 的天才。但从那以后已有50年,他的真相一 直不被人所知。

如今有许多演奏者四处巡回演出。他们看 各种舞台上展现出了自己的明朗和知识渊博 担负起以演奏来慰藉人们的使命。演奏者们至 足迹遍及世界各地。这个故事, 也是这些演奏 家冒险传奇的其中之-

男主角弗特是马克贝因乐团的六弦琴演奏 者,在独奏会中获得准优胜,是个希望能成为 像祖父一样演奏出感动人心乐曲的音乐家: ヌ 主角乌娜是乐团的短笛演奏者,与弗特是青春 竹马,心中羞涩地暗恋着弗特;弗特的祖父! 是马克贝因乐团的手琴演奏者兼团长,是一写 具备深厚道德感及洞察力的旅行演奏家 二書 恬适生活的三人, 为了追寻著名音乐家雷罩 雪 所传唱的古代水底旋律"幻之乐章"而展示。 一场巡回演奏的旅程,留下各种各样的事迹 写下属于自己的一曲英雄传说……

其实,『英雄传说』系列最吸引人的生。 并不是精致的画面或是优美的音乐, 而是其题 腻而又完整的世界观以及引人入胜的故事。 节。比如『海之槛歌』的很多故事就像是国主 在身边的日常光景。游戏的剧情从马克贝王与 团展开寻找共鸣石的巡回演奏之旅开始, 来自其他世界的伙伴拯救生灵。一步步地学等 个故事导入剧情的核心。游戏中完整的叙述意 紧凑的架构会使玩家不自觉地代入其中,看具 更进一步, 去探索整个故事的真相。

说起来,角色扮演游戏吸引人之处。并不 是一味地去砍杀敌人或练功赚取经验值,严重 在于感受游戏的故事情节,还有与剧中人物 抑或是玩家, 做感情的互动交流。『英雄传法』 系列之所以能吸引人也在于此。『海之檀歌 能够充分发挥故事剧情的精妙之处,让玩家。 感情融入其中,从而获得另一番崭新的娱乐。 与成就感,可以说是将游戏的故事魅力提升三





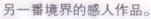












音乐,是这个世界最永恒的语言。人们因 为音乐的存在而使心中充满了对世界的爱。而 游戏中弗特和他的爷爷马克贝因以及暗恋他的 少女乌娜, 就是为了追寻著名音乐家雷欧涅所 传唱的古代水底旋律"幻之乐章",而展开了 一场巡回演奏的旅程,开始了他们不朽的英雄

吵架似乎是弗特和马克贝因永远不改变的 "习惯",而清脆的小号声却能适时打断他们。 当弗特想询问爷爷是否想出门旅行的时候,本 作的第一首背景音乐登场了——『春之歌』。 爷爷独自一人弹着他心爱的手琴,眺望着远方 的大海, 时不时迸发出兴奋的目光, 但随之黯 然褪色。悠扬的乐曲雄浑而不失细腻和温柔, 正如乐曲的名字, 使人的心中悄悄地滋生出一 点一滴的活力,并随之振奋。 和『朱红之泪』 类似,「海之槛歌」的主题之一也都是在鼓励 人们勇敢地面对未来,通过自己的努力去解决 不利的现状, 创造属于自己的未来。

爱情,是这个世界永远不会厌倦的话题。 羞涩的乌娜暗恋着不解风情的弗特,于是『恋 爱的季节』便时时刻刻地围绕着这两个情窦 初开的少男少女,充满温馨和甜蜜的曲调似 乎预示这二人的心已经紧紧地贴在了一起。 但好事多磨,每一次当乌娜想要向弗特表白 的时候,怪物们却总是不识时务地出来送死, 看着乌娜无奈地摇头和弗特死不开窍的白痴 相, 悠然的调子突然变成诡秘、跳跃、尖锐 的音调, 我们知道, 两人拥抱的日子又得往 后推了。可以想象, 当最后三人找到埋藏在 世界各地的 24 块共鸣石就能得到雷欧涅所写 的、重现昔日"水底之民"神韵的『底之旋律』 的那一刻, 所有热爱音乐, 不, 是热爱这个 世界、热爱这个世界全部生命的人都会为真 诚祝福他们。他们是英雄,他们的传说将会 被后人所传诵。

不仅是爱情,人性中最宝贵最纯真也是最 令人感动的亲情也是『海之槛歌』中着重表现 的部分。马克贝因是一位充满幽默感和活力的



老爷爷,虽然有时候口不对心,但是对一切事 物都抱有乐观的态度,而且对自己孙子的成长 非常关心。当众人要出发前往异界之前,需要 从队伍中选取6个人而其余的人要留在威特哥 那时,马克贝因将本属于他的名额让给了气息 人,这样即便以后威特路那真的遭到毁灭, 之 群年轻人仍可以在异界中幸免……

『海之槛歌』的特色之一,就是前作== 他世界里面的主要人物都有登场。例如提拉斯 伊鲁的米契尔和艾尔・菲尔丁的艾文、麦尔 汤玛斯;特色之二就是战斗更加容易操作, 合前两作的优点,玩家可以同时操纵6名角章 进行战斗,而且主要角色需要佩戴共鸣石才宣 发挥真正的战斗威力;而『海之槛歌』诠释量 成功的地方就是故事内容与音乐剧情的完美。 合,能让玩家们在深入感受游戏情节之余, 三 能聆听到动人优美的音乐。这种音乐与故事。 深刻结合的表现力是最能感动人心的, 诚如 医 戏手册一开始所提及的——优美的旋律能够是 涤人的心灵, 哀伤的乐曲能够使人热泪盈眶。 在某些时候音乐会对我们产生更大的影响。❤ 为一个以音乐为主题的游戏,『海之槛歌 是 Falcom 家族中至今为止配乐水准最高的专 品。笔者在此推荐给不在意华丽声光效果而是 喜好游戏故事内涵的玩家,不妨去尝试一下之 款能够洗涤人内心的感人作品。

Falcom 公司原本打算在 96 年推出 DOS 版的『英雄传说4---朱红血』之后就放弃三 发新的续作, 但是在热情的玩家鼓励之下 3年后还是推出了卡卡布的最后篇章『海之臺 歌』,而此作也为卡卡布三部曲写下了不可意 灭的光辉最后一页。之后 Falcom 也曾在 SS PS 主机上推出过『白发魔女』和『朱红之泪』 但是由于没有 Falcom 名画家制作人设以及3 事的大篇幅改动,所以游戏推出后并没有引起 巨大的反响。而且不少玩过 PC 版的『英雄号 说』Fans 对 SS、PS 的『英雄传说』颇有非意 因为脱离了PC版特色、再另创其他风格的「秉 雄传说』很难让老玩家接受,所以Falcom W PS、SS 上的开发之路走得不是滋味。

### 空之轨迹三部曲



从"卡卡布三部曲"到现在, Falcom-直力求在 PC 上加强自己游戏的品质,以寻求 新的突破, 3D 游戏似乎将要成为 Falcom 游戏 再创辉煌的必经之路……

### [ 英雄传说 6——空之轨迹 FC]

五十年前的"导力革命"所带来的"导力器", 被应用于以飞船为首的各种各样技术领域中。 在导力器相关技术的推动下,人们的生活进入了 一日千里的富裕新时代。然而新的科技所带来的 不仅只有生活水平的提高,这个世界上的各个国 家为了开发拥有导力力量的兵器而展开激烈的争 夺, 企图建立属于本国的霸权, 大陆陷入了各种 势力和野心家驰骋纵横的混乱中。

然而就在这样的乱世中,有着一种名为"游 击士"的职业。他们以保护民间百姓安全以及 维持地区和平为首要目的, 从事消灭魔兽和防 止犯罪等工作。游击士并不归属于特定的国家, 有着中立的行事立场以及广阔的活动范围,因 此成为一名游击士是很多孩子的梦想。

在利贝尔王国的洛连特街附近长大的少女 艾丝蒂尔在身为游击士的父亲影响下, 自幼向 往游击士职业立志成为其中的一员。她的弟弟 约修亚也和姐姐有同样的目标, 为此姐弟俩一 起埋头于各种各样的修行。某日艾丝蒂尔的父 亲卡西乌斯收到一封信,得知有大事发生的他 留下艾丝蒂尔和约修亚独自启程。

父亲的突然离去, 让正在见习的姐弟俩为 了成为真正的游击士也决定踏上冒险旅程。一 路上两人结识了各种伙伴, 也碰到了凶险的敌 人,在旅途中经历着磨练,也逐渐地成长起来, 最后更是在伙伴们的帮助下挫败了亚兰・理查 德上校所策划的政变,拯救了利贝尔。

当玩家经历了千辛万苦到达游戏的最后 时,才发现这个壮大的故事竟然才刚刚开始: 随着更大的阴谋被揭开,约修亚离开艾丝蒂尔 独自开始了新的征途……冲击性的结局出乎每







一个玩家的预料。Falcom的颠覆传统之举给玩家带来了前所未有的震撼;艾丝蒂尔与约修亚在利贝尔王宫天台上那一场凄美的离别,也令众多玩家难以忘怀。游戏结尾时响起的『星之所在』凭借着动听的旋律与剧情的巨大感染力,迅速被广为传唱。

在『英雄传说 6 空之轨迹』中,Falcom以全新的世界观和全新的故事,向自己的卡卡布系列发起了一个挑战,而且这个挑战成功了。这也是『英雄传说』系列首次采用 3D 引擎,Q 版的 2.5D 人物与精致的 3D 地图结合,既提升了视觉效果,又保留了『英雄传说』一贯的柔和画风;游戏的光影效果相当出色,建筑物和人物在阳光下的影子和战斗中多角度变化所产生的绚丽的魔法打斗效果;游戏中场景也会

随着时间的变化而改变。此外,本作的人物和场景都采用真实的大小比例,人物的对话框中也加入了头像,表情丰富,并且会随着对白的不同而发生变化。装备栏中也首次插入了人物的全身像。各方面的出色表现,让『英雄传说6空之轨迹』成了新时代的经典。

#### [ 英雄传说——空之轨迹 SCI

『英雄传说 6 空之轨迹』发售两年后,Falcom 终于推出了其完结篇──『英雄传说空之轨迹 SC』,同时前作正式更名为『空之轨迹 FC』,分别对应 First Chapter (第一篇章)、Second Chapter (第二篇章)。更为引人暇想的是,从『空之轨迹 SC』起,其标题不再是『英















雄传说6〕而只保留『英雄传说』, Falcom 是 否有意将《空之轨迹》独立成一个新的系列也 让人颇为玩味。

空之轨迹SC。的故事紧接「空之轨迹 FCi,理查德上校的政变计划被挫败之后,在 暗中操纵这一事件的神秘组织"噬身之蛇"浮 出水面。他们似乎还有着更大的阴谋, 让利贝 尔的上空依旧笼罩在阴霾中。为了粉碎"噬身 之蛇"的计划,也为了寻回约修亚,艾丝蒂尔 开始了征途。而另一方面, 离开了艾丝蒂尔的 约修亚, 也在为挫败"噬身之蛇"的阴谋而暗 中行动着。

在众多游击士及朋友们的协助下, 艾丝蒂 尔找回了约修亚, 约修亚也在艾丝蒂尔的帮助 下解开了心结, 再次与姐姐并肩战斗。最终两 人将"噬身之蛇"的『白面』怀斯曼教授连同 女神的至宝之一的"辉之环"一同摧毁,从而 粉碎了"噬身之蛇"的阴谋,再次守护了利贝 尔的和平。



但"噬身之蛇"并没有因此灭亡, 残党仍 然在各地蠢蠢欲动。为了阻止他们引发新的阴 谋, 艾丝蒂尔和约修亚决定离开利贝尔……

『空之轨迹 SC』在承袭前作的基础上补完 并扩展了剧情,文字量几乎达到前作的两倍, 使得空之轨迹的世界更加宏大。并且, 在游戏 的结尾再次抖出新的铺垫, 为下一作奠定了基 础。从系统上,本作沿用了『空之轨迹 FC』 的 3D 引擎, 并加入了新的元素, 使游戏的可 玩性和耐玩性进一步提高。战斗方面,新增了 连锁战技系统, 改进了导力器结构及结晶孔的 等级,借由高等级的结晶孔,可配出多达34 种新增导力魔法。此外游戏的其他细节也得到 了相当的完善。新增的钓鱼系统和赌博系统大 大丰富了游戏的乐趣;增加攻击料理、所有料 理加配图片,从细节上使游戏更加丰满、立体。









虽然 Falcom 为『空之轨迹 SC』打出了"完 结篇"的名号,但由于其结局留下了众多未解 之谜, 因此有部分 Fans 认为可能还会有第三 部作品。果不出所料,在一年之后 Falcom 发 售了『空之轨迹 the 3rd』,为『空之轨迹』画 下句点, "空之轨迹三部曲"的说法也在 Fans 间正式确立。

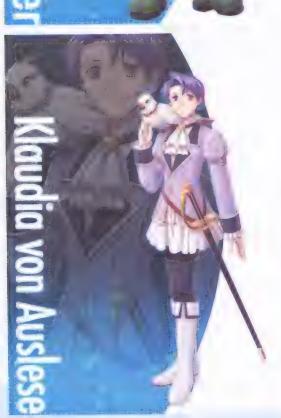
与前两作不同,『空之轨迹 the 3rd』是一 部带有外传性质的作品。其主人公不再是艾丝 蒂尔,而改为了『空之轨迹 SC』中的新出场 人物凯文神父,以及在『空之轨迹 the 3rd』中 首次露面的莉丝修女。

故事以提妲的母亲打捞出浮游都市崩毁时 掉落的古代遗物——雷克鲁斯方石为开端,凯 文与莉丝在前往调查时一同被卷入异空间。为 从中脱身,两人开始了对异空间的探索。在此 过程中, 他们不断地遭遇到各种不可思议的现 象:空无一人的王都、被封印在石中的伙伴、

被称为"影之王"的神秘人物……随着伙伴们 的一一解放,他们也越来越靠近这一连串诡异 事件的真相。原来一切的始作俑者正是那个名 为雷克鲁斯方石的古代遗物。它看准凯文的精 神创伤, 并以此为基础幻化出异空间, 将凯文 及与他有关的人卷入其中,并试图对现实世界 实施干涉。为阻止方石对现实世界造成混乱, 凯文与同伴们同心协力击退了敌人, 并最终克 服了自己内心的创伤将威胁消弥于无形,大家 也得以安然无恙地回归现实世界, 继续自己的 生活和旅程

空之轨迹 the 3rd』相对于前两作、或是整 个『英雄传说』系列而言,或许又可说是一次全 新的突破。游戏第一次出现了几乎全部在"异空 间"中进行的剧情,没有任何 NPC。这对于向来 重视 NPC、惯于利用与 NPC 的互动来丰富世界 观的 Falcom 而言,的确是一次大胆的尝试。虽 然其效果众说纷纭, 也有人认为剧情明显弱化, 但回忆之门剧情的精彩却并无异议, 因此从侧面 对主线进行了弥补,使得『空之轨迹 the 3rd』依











**SORA NO KISEKI FESTA** SORA NO



然可称佳作。

因此,说到本作最大的特色,自然就是 "国 忆之门"所承载的支线剧情。回忆之门进一步 刻画了各主角及主要配角的经历,同时也让蒙 家对『空之轨迹』的世界有了进一步的了解 另外,还以文献资料的形式对世界观进行了是 一步的补充和完善。在回忆之门的太阳门中则 穿插有各种小游戏,趣味性与剧情兼具,取事 了良好的平衡。

空之轨迹 the 3rd』中的战斗人员亦是三 代之中最多的。玩家不仅可操纵前作的角色 曾是反派角色的玲、理查德,以及王国军的大 莉亚、奥利维尔王子的护卫穆拉此次也会加 队伍。可说是弥补了众多玩家的遗憾。

# 新作英雄传说7 前頭



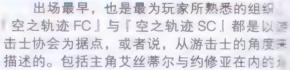
「空之轨迹 the 3rd」的结尾, 打出了 Falcom 有意开发『英雄传说7』的信息。从系 时起, Fans 间便一直猜测不断。然而 Falcom 并未再给出更详细的消息,使得『英雄传说7 长时间以来一直笼罩在迷雾之中。

不过,由于Falcom将『英雄传说7 = 初期设定资料集作为新作『YS 7』的赠品之一 因此随着发售日的临近,大众对『英雄传说7 的关注必然会引起一轮新的热潮。而这一时期 Falcom 又在网站上公开了一张疑为『英雄专 说7』男主角的图片,因而再次引起了各种各 样的讨论。现在,就让我们综合至今为止的信 息,来对『英雄传说7』进行一番展望与猜想吧

# 前作视角解说

在『空之轨迹』中,前前后后出现了以下 几个较为引人注意的组织:

# 













多游击士及联络员都得到了鲜明的刻画, 他们 都有着各自的理想与信念,并愿意为此而不懈 奋战。在游戏中,它就是自由与正义的象征

"盟主"究竟是何许人也、在下一作中他(她) 是否会露出庐山真面目, 也一直是玩家所关心 的话题。因此可以想见,在『英雄传说7』中 还会有他们暗中活动的身影

下了众多未解之谜以及尚未露面的人物,其中

# 2)噬身之蛇

以『空之轨迹 FC』的末尾,怀斯曼教授 露出本来面目为开端,神秘的结社"噬身之蛇" 开始浮出水面。此后,在『空之轨迹 SC』中, 结社除了一直扮演穿针引线的角色之外, 也开 始与主角一行人有了更多的接触。而到了『空 之轨迹 the 3rd ,更是在凹忆之门中以结社的 视角对剧情进行了一番解说,从另一个侧面揭 示了福音计划的真相,同时也留下了更多令人 值得去猜测或是思考的谜团。

如果要说起星杯骑士在『空之轨迹』中最 早的出场,大概当数 空之轨迹FC 中的小说 红 耀石』了。也许没有人会想到,其中的原型人 物竟然真的会在游戏中出场吧。如果说『空之 轨迹!的前两作是以游击士协会的角度来描述, 那么『空之轨迹 the 3rd』则是以教会的视点来 展开了。可以说, 教会或者说星杯骑士团才是 至今为止最为神秘的组织,他们的详细信息至

直至『空之轨迹』全篇结束, 结社依然留





今也还很模糊。我们知道有十位骑士(其中两 位是凯文和瑟尔纳特, "3rd"中出现了另外两 位的绰号),骑士有专属座驾,工作主要是维 护教会、管理古代遗物,但除此之外,其他信 息官方没有对玩家作过多的透露。从这一点上 说,他们比结社更为深不可测。而这样一个轮 廓依然模糊的组织,在『英雄传说7』中出场 的可能性应该也不低吧。在新作中, 他们将扮 演什么样的角色,又或是会披露出什么秘密, 相当值得关注。

# [新作舞台分析]

英雄传说7』的舞台已经在『空之轨迹 3rd』发售前的宣传手册上大体提到过,很可能 会发生在埃雷波尼亚帝国, 而且在游戏中已经 通过两个星之门给出了帝国篇的主线暗示——

1、帝国表面会进行由铁血宰相和奥利维 尔王子两人所展开的争权内斗(星之门8「回 归帝都』);

2、结社的奥菲斯计划的第二步——幻焰 计划会在帝国上演(星之门14『幻焰计划』)。

这是目前已知的官方给出的英雄传说7仅 有的两条主线安排。

乍看之下,这样的安排与空之轨迹大同小 异:『空之轨迹 FC』对应理查德上校的政变,『空 之轨迹 SC 则围绕结社的福音计划展开。不过, Falcom 应该不会满足于单纯的重复, 他们要 如何在一个似曾相识的框架之内填充进新的故 事、新的人物与新的感动, 让我们拭目以待。

话分两头,关于英雄传说7的主舞台— 埃雷波尼亚帝国,在『空之轨迹』三部曲中已 经提到了一些片面的简介和名词, 现在就来对 这个几乎可以肯定的英雄传说7的游戏舞台进 行一番彻底分析吧。

首先, 让我们来了解一下关键词。埃雷波 尼亚帝国是位于利贝尔北方的强大帝国,也是 奥利维尔王子和穆拉等人的故乡。其国徽是一 枚刻有"黄金军马"的纹章。埃雷波尼亚帝国 拥有强大的军事力量, 10 年前曾策动对利贝尔 的侵略——正是在这场战争中, 艾丝蒂尔的父 亲卡西乌斯成为了救国英雄, 但艾丝蒂尔的母 亲却也永远地离开了人世。而随着『空之轨迹』 系列的尘埃落定。与帝国相关的一些蛛丝蚂迹 也渐渐浮出水面

『空之轨迹 FC』中,关于帝国的部分是支 离破碎的, 更多的时候像是一些伏笔, 到了「空 之轨迹 SC』中才渐渐地有了一些端倪。

首当其冲的, 便是在 FC 中提及的 "哈赛 尔悲剧"。10年前,帝国主战派的骨干们在章 权斗争中失败,已落入无人响应的落魄境地。 因此,他们采用了怀斯曼教授的计策,派出猜 兵血洗位于与利贝尔交界地带的村庄哈梅尔, 进而以此为借口对利贝尔宣战。这个原本宁静 和平的小村庄,就这样在时代的洪流中身不重 己地成为了百日战役的导火线,也是福音计划 的源头以及整个『空之轨迹』的故事的真正意 点。SC中,古代龙曾说过,命运的齿轮一三 开始转动,就不会轻易停止。纵观整个「空二 轨迹』,不妨说哈梅尔就是那枚齿轮——或者 说,是让齿轮转动的契机。





『空之轨迹 the 3rd』中,进一步透露了一些有关帝国的细节,并成功地将帝国与结社更紧密地挂钩起来。仔细研究『空之轨迹 the 3rd』中几个星之门的剧情,可以理出以下几个线头:

古代遗物与怀斯曼教授故乡的毁灭——3rd 中专门用了一个星之门来讲述这一事件,并且教会对此事的态度讳莫如深,看来背后怕是还有什么不为人知的真相。怀斯曼教授的故乡诺桑普利亚现在是帝国的自治州。但在此之前,诺桑普利亚其实是一个国家,由于盐之桩的突然降临而毁灭。盐之桩后来被教会所收回,并最终用于制裁怀斯曼教授。

有趣的是, 教会宣称盐之桩是女神创造 力的直接体现,而结社第六柱诺巴尔提斯博士 则认为是诺桑普利亚地区的特异产物。根据资 深玩家的分析,这里有一个矛盾的结论——教 会一方面宣称盐之桩是女神创造力的直接体 现,但另一方面教会一直宣传的是女神对人类 的爱, 为何女神的创造力的直接体现会是毁灭 的力量?这是在暗示毁灭只是创造的开始,还 是在暗示女神本身是毁灭力量的存在? 结合坊 间流传的"空之女神就是结社盟主"的说法, 想必这一事件至少会是新作的一个伏笔吧。此 外, 诺桑普利亚公国毁灭时诞生出了"北之猎 兵团",而这支猎兵团十之八九就是袭击了哈 梅尔的元凶,帝国、猎兵团、哈梅尔、利贝尔、 结社、教会串成一线,看来塞姆里亚大陆上的 阴谋还仅仅只现出了冰山一角。

从星之门8『回归帝都』中,我们则可以一窥英雄传说7的社会背景。在这个支线的最后,铁血宰相暗示了自己的目的。他表示"只要能对改革有所帮助的一切都会利用",就算是结社也不例外。他还说帝国是一个巨大的舞台里上演惊心动魄的物语。而是这个巨大的舞台里上演惊心动魄的物语。而是子奥利维尔则认为宰相是想在帝国制造一种认知上的狂热,靠这种狂热来打倒反对他的帝国





在本刊截稿之前刚刚公布的 英雄传说 7 设定图

此外,关于「空之轨迹 SC」中提到的自治州的武力合并在这里也得到了说明——帝国的谍报部派遣人员前往这些国家,而这些国家不久之后就出现内乱,帝国军则借机以帮助他国武力镇压反对组织的名义进驻他国,最终武力合并这些国家,使之成为帝国的自治州。照此看来,这些国家的内乱很可能是因为帝国派出的谍报人员煽动所导致。

说到宰相出访的目的,其实是为克洛斯贝尔自治州而来——这里处于帝国与共和国的交界处,两国争夺此自治州的主权问题一直没有间断过。虽然在 SC 中,利贝尔曾经以新型引擎作为条件,使两国签订了针对克洛斯贝尔问题的条约,但是现在看来,此条约在宰相行动时就已名存实亡了。而被帝国所吞并的自治州也并不太平,矛盾激化、猎兵团侵入、治安恶化……这些通过并不正当的手段扩充的领土是帝国局势的又一股不安因素,在『英雄传说7

中可能进一步升级,引发出对帝国产生重大影响的事件。

山雨欲来风满楼。宰相、王子、反对派这至少是三方势力的纠缠,再加上各个自治州的暗潮汹涌,埃雷波尼亚帝国襄括了所有动荡的因素。看来,发生在这片舞台上的故事,从开始就被注定了其不一样的序幕——也许是更加波澜壮阔跌宕起伏的故事。

# [新作人物分析]

当然,再好的故事,总要有人去说。接着,就让我们来就英雄传说7的出场人物进行一番展望吧。

首先是主角。在消息未明朗之前,玩家之间有很多种猜测,比如奥利维尔、克雷塔等等,不一而足。现在已有设定图的扫描版,故此男主角名字正式确定为 LLOYD BANNINGS,音译为罗伊德·巴宁斯。

而在『伊苏7』的首次发布会上,Falcom也展示了作为特典之一的『英雄传说7极秘设定画集』中的图片。根据现场照片来看,此次公布的是一位女性角色,可能是新作的女主角,使用的武器应该是导力枪。

另外,从这两张公开的设定图上可以看到, 人物设定似乎有所更换,由此,若有前作人物 出场,想必也会有新的形象。

其次,是前作可能出场的人物。首当其冲的,自然就是铁血宰相奥兹本,以及奥利维尔(和穆拉)。前文也说过,这两位在新作中很可能有所交锋,再加上英雄传说7万是以帝国为舞台,这两位的出场应该说顺理成章。

提到铁血宰相,自然不能不提到他的书记官——克雷塔·亚兰德尔。3rd 中有两个星之门与他有关,看来也是一个重要角色,而他在星之门8中与宰相的一番对话更是让人对他的真实身份产生好奇。从字里行间看来,他很可能就是上文所提到过的帝国谍报部派往国外的人员之一。加上他与宰相间谜团重重的谈话,他对宰相的态度,可以肯定,这个人与新的故事有着非常重大的关联,如果新作中有他的出场,应该说是毫不意外的。

接着是小丑肯帕雷拉。肯帕雷拉是一名特殊的执行者,从 SC 及 3rd 中来看,他扮演更多的是一种"观察者"的角色。"幻焰计划"也是结社的重要活动,那么他自然也会在暗中有所行动,虽然是否会直接露面还很难说。

此外,结社是否会有其他执行者登场也是众玩家关注的焦点之一。毕竟"幻焰计划"是结社一手策划,那么执行者们必然参与其中,不知道在新作中会出现哪几位新的执行者呢。

教会也应该会有角色出现在新作中。塞姆里亚大陆篇准确地说应该是围绕女神的至宝而展开的物语,而教会与女神有着千丝万缕的联系。因此,随着故事的发展,教会与此的联系只会越来越紧密。所以,教会相关人员在新作中的出场也就不难理解了。关键在于,这些人中是不是会有凯文神父,又或者是瑟尔纳特,还是会另有其人呢?

还有不得不提到的,游击士们。玩家间也在猜测前作中露面的一众游击士是否会在新作中现身,但至今没有答案。『空之轨迹』三部曲的主要侧重点在利贝尔,出场的游击士自然也以在利贝尔活动的人居多;而新作的舞台在帝国,他们出场的可能性理所当然地下降了。不过,作为 FC、SC 主角的艾丝蒂尔和约修亚,由于在 SC 结束时离开了利贝尔,并且在 3rd 中提到他们所处的位置正是在帝国与共和国间的一个小自治州,所以他们是否会在新作中出场,还是颇受关注。

至此,我们就把与英雄传说7的故事舞台与可能的出场人物大体梳理过了一遍。当然,空之轨迹 》三部曲中细节众多,有所遗漏也或许是在所难免,不过最为重要的信息应该都已包括在上文之中。

#### 英雄传说周辺花絮



自从 2000 年 WINDOWS 版『新英雄传说 4 朱红之泪』发售以来,Falcom 时隔四年才推出新作『英雄传说 6 空之轨迹』。这部作品在 2006 年发售了北京娱乐通代理的中文版,连同后来的『英雄传说 空之轨迹 FC』与『英雄传说 the 3rd』一起,"魅力物语"的新篇章在国内外玩家之间引起了巨大反响。20 年来,在英雄传说系列的发展历程中,官方和民间都自发组织了各种活动。

#### 官方:

# 🚺 JDK BAND 演唱会

Falcom 的游戏一直以优美的音乐为人称 道。负责为 Falcom 的游戏谱写音乐的就是 Falcom Sound Team JDK。现在广为人知的天



门(白川笃史)就曾经是这支音乐小组的带头人。除了音乐小组之外,Falcom还有一支演奏 JDK 乐典的乐队,这就是 JDK BAND 由于"空之轨迹"三部曲的高人气,JDK BAND在近两年也举办了不少演唱会及公演,并有CD 发行

#### 😝 剧情脚本小说

Falcom 曾为『英雄传说 3 白发魔女』发行过脚本小说,这也是唯一一部有关卡卡布三部曲的小说。而在今年 9 月 26 日,Falcom 又将发行『英雄传说 空之轨迹 FC 脚本小说』,不知这回是否会将『空之轨迹』三部曲的脚本小说全都出版呢

# ₩ 英雄传讯漫画

可能很多人尤其是对卡卡布三部曲的玩家只知道游戏、OST 甚至交响诗,但却并不知道英雄传说,系列其实还有漫画。在角川书店的 GalGame 资讯志『Comptiq』上,有森濑缭担任剧本、永仓由纪作画的『白发魔女』漫画版;在 Falcom 授权其他游戏公司将卡卡布三部曲移植到 PSP 平台上时,在 PSP 版『英





雄传说 5 海之槛歌』的专属网页上,就出现了共3话左右的短篇漫画。

前不久的9月2日, Falcom 宣布将「空之轨迹」漫画化,并公布了若干设定图,看来空之轨迹』的 Fans 又有了新的期待。

#### ♪ 广猫剧 CD

空之轨迹『反响热烈,Falcom 于是趁季 打铁,请来一干实力声优共同将『空之轨迹 广播剧化。神田朱未、斋贺弥月、子安武人



轨迹 约修亚物语~被封印的记忆』。

近期, Falcom 又在官网上发布了制作「空之轨迹」第5部、第6部广播剧的消息。这两部广播剧与『空之轨迹 约修亚物语』一样,看是属于外传性质 其中,第5部以提妲及为主角;第6部则是以科洛斯为中心所展开的学园故事。在新的广播剧中,又有雪野三月、草尾毅两位实力派声优加盟,令人期待这两部广播剧分别名为『空之轨迹外传~巨大的决心,微小的一步~』(第5部)与『空之轨迹外传~展开羽翼之时~』(第6部),预定于2009年11月28日发售。

#### 👛 高速巡洋舰"挨尔惠允"模型



吧。现在, Falcom 正在将它制作成 1:200 的模型。让我们一起期待它问世的那天吧。

TDC, 世界语 "Trako De ĉelo" 的缩写, 也就是"空之轨迹"。社团成立于2006年12 月,对「空之轨迹》的热爱让这些陌生人凝聚 到了一起。近三年来, TDC 参加了 07、08 年两 届 China Joy, 并组织了多次外景活动。一步步 走来, 社团规模从建团初的十多人扩展到五十二 人,仅同台比赛的 Coser 就有 30 余人之多。许 多新人从一个游戏爱好者成长为一个 Cosplay 表 演者, 社团也变成了一个其乐融融的大家庭。对 「空之轨迹》的演绎已经画上了圆满的句号,但 是 TDC 正在蓄势待发,将会在未来划出更灿烂 的轨迹!

"To be continued...The Legend of Heroes VII."

#### 民间:

都说人民的创造力是无穷的。在国内,英 雄传说系列与空之轨迹的爱好者们也用各种形 式表达了他们对作品的喜爱。

#### 翻唱填词活动

从『英雄传说 空之轨迹 FC』开始,英雄 传说系列有了真正的主题曲。『星之所在』迅 速在玩家之间流传开来, 众多爱好者开始一展 歌喉。至今仍有人不断在翻唱这首歌, 网络上 已流传成百上千个翻唱的版本。此外, 也有不 少玩家为这首歌谱写中文歌词。『空之轨迹』 三部曲中, 最具影响力的无疑就是这首「星之 所在』。另外,『空之轨迹』三部曲中出现的其 他歌曲,如『ISWEAR』、『琥珀之爱』、『空之 轨迹。『仰望天空』等也有为数不少的翻唱

#### COSPLAY

「空之轨迹」三部曲以其宏大细腻的剧情, 富有个性的人物形象,也赢得了不少 Cosplay 爱好者的青睐, 个人或是团体的各种大大小小 的 Cosplay 层出不穷。近几年,在国内的大 型漫展或是 Cosplay 大赛上, 『空之轨迹』的 Cos 团队也频频亮相,受到了不少关注,也进 一步提升了『空之轨迹』系列的知名度。今后, 想必这样的活动还将继续下去吧。

#### 同人创作

『空之轨迹』三部曲的结尾留下了众多未 解之谜, 让人对它的后续充满猜测。在这样的 背景下, 诞生出了不少同人小说, 以及对作品 的各种剖析, 其中不少观点颇有见地。

另外,众多画手也纷纷创作英雄传说系列 的同人图,甚至于自发将 FC 的剧情漫画化, 集结成同人志在各大漫展上出售, 并取得了完 售的成绩。

今年是英雄传说系列诞生 20 周年, 已经 有小组计划推出以卡卡布为主题的同人纪念绘 本,目前预订量已超过百册,正应了"经典是 不会被遗忘的"这句话。

其他的还有模型爱好者自发制作"埃尔赛 尤"号纸质模型等等,在此不一一赘述。

英雄们的传说陪伴我们走过了20载春秋, 在新的世纪,它正在重新焕发出新的生机。让 我们共同期待,新的英雄传说能续写出新的辉 煌! ▲











# [动画基地》凤凰涅盘, 浴火重生。 新生第二期强势登陆!

萌音萝莉天使上海行!

- ——牧野由依上海演唱会暨歌迷见面会全程小记 戛然而止的清冽狼嚎
- ——写在《狼与辛香料 II 』开播泰半之时 为了忘却的录音
- ——剧场版『空之境界』第六章点评 虹色魔都
- —由『CANAAN』看 ACG 中的上海情节 让这个暑假永无止境! 凉宫春日的"∞"8月考究 永远不灭的光之美少女
- ——『Precure』系列全解析
- 一秒十二帧上的疾走逆鳞
- ——小夜的动画制作报告

开始的坡道 ----eufonius 的音乐幻想世界







北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室

《二次元狂热》编辑部

100086





#### 读者调查函

姓名	女・男	职业・学年	
QQ/mail	岁	控 萝莉・御姐	<b>宅度</b> ☆☆☆☆☆
住所			
邮编			******************************

#### 『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所	
□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他 (	)
2 购买本刊的理由	
□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品(包含光盘)	
□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他( )	
3 获知本刊的途径	
□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他 (	)
4 对本期杂志的评价	
【 □非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他	
5 本期杂志栏目调查(喜欢涂黑,不喜欢画×,没意见留空)	
□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □业内通信 □东方专区	口天
朝绘师 □本期特辑 □音律地平 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作	□游
戏研究 □二次元创造	
6 本期最喜欢的文章(	)
本期最不喜欢的文章 (	)
希望杂志加上的内容(	)
7 最希望二次元的结构	
□游戏(%)□漫画(%)□动画(%)□专栏(%)	
□图片( %) □COS( %) □同人创作( %)	
8 对于3D(COS)内容的希望	
	)
9 对于游戏剧情小说的希望	
□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓	
10 对于国内同人作者画手的希望	
□保持现状 □全部去掉 □再增加一点	
11 一本高端杂志最重要的方面是	
□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他	
12 常购买的动漫类杂志 (	)

# 発用き函回(St.loV)号貝OF 点荘示次二

(辜依近欢, 新型( ?) 敷粉麻支字, 畏字的与自干关, 乳险宝齿麻壁凿千蟹际, 品乳麻甅甜的字关育)